平成7年12月1日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行） 第14巻 第23号 通巻223号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可

# 12・6(WED)発売予定

## Windows® 95の性能を引き出す、開発ツール"GAME SDK"を使用した専用ゲームソフト

DirectDraw・DirectSoundなどのゲーム開発技術により、32ビットOSとしてのWindows® 95の特性をフルに引き出した。

## パノラクティブ シークエンス(360度全方位パノラマ描写)

攻撃・防御360度の3Dリアルグラフィックが、ゲームプレイ画面上で実現。

## 全20ステージの奥深いストーリー構成、至極シンプルな操作

各ステージに応じて異なるクリア条件、誰にでもなじむ単純操作。

## 自動操縦によるシューティング…レイル・テクニック

自動操縦による軌道上でのシューティングと移動時のインサートカット(経過点のイメージ画面の挿入)を全く違和感なく実現。

## 映画の演出テクニックをゲームとして活用、実現

製作が映画会社によることもあり、画面構成などのゲームの演出手法として映画の演出テクニックを最大限に利用。

マルチメディアがまたひとつメディアの壁を超えた。

### 動作環境

このソフトは、Windows® 95専用です。 2倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。 パスマウス又はジョイスティックが必要です。

LOGiN 1995 No.23
12月1日号

# CONTENTS


特集 ゲームクリエイターになるための発進基地 ―― 243

## ゲームクリエイタースクール最前線

シューマッハ2年連続王座決定の1戦!! ―― 240

## 1995 PACIFIC GRAND PRIX

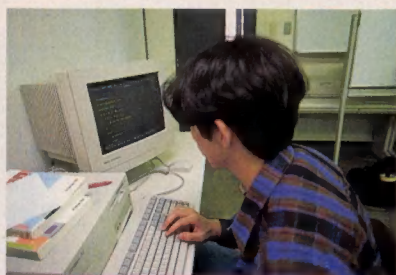
もうすぐバーチャファイターリミックスがキミのマシンに! ―― 260

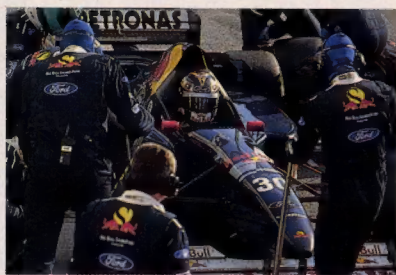
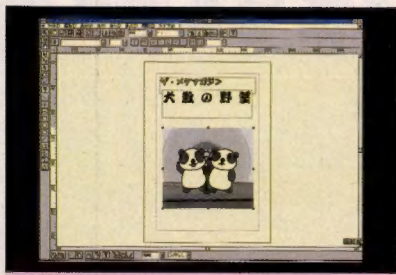
## The World of Windows95

DTPでの同人誌作りのノウハウもこれでバッチリ! ―― 264

## DTPで行こう!! FINAL

えっ! あの高田純次が…… ―― 268

## 伊藤忠の野望 日本『ディスクワールド』化計画


243

240

264


ハードウェアFLASH! ―― 46
NEWS FILE ―― 50
WORLD WATCH ザ・対決!! ―― 56
アミューズメント パラダイス 8ページでいろいろスペシャル! ―― 212
すくすくクリエイターズ ドット絵選手権開催なり〜! ―― 220
東京テヘヘ会 東京トホホ会の一歩上を行く、パソコン総合講座 ―― 224
PC天国 骨までしゃぶれ アメリカーンなものたち ―― 228
初台電脳多道媒体画報 まるちめでぃあタイトル作ったの報告 ―― 232
インターネットの心 〝デモリションメン〟 ―― 234
HARDWARE FORUM X PC-9821Xe10がリニューアル ―― 236
Undoのお知らせ ―― 272
データホットライン ―― 275
風雲!! 史学塾 キミよインペラトルを知れ!! ―― 280
勝鬨 『パワーアップキット』から選び抜いたマイナー武将9人!! ―― 282
THE GATHERIST 新着お店情報ほか、MAGICネタてんこ盛り! ―― 286
格闘本能 格闘ビデオ快進撃! ―― 290
三国時代 相国の……あの人のこと ―― 292
ゲームの王様 今回は「維新開国」なのだ ―― 294
銀河英雄伝説イレギュラーズ ベストカップルはだぁれ? ―― 296
科学的英雄 前回に続いて人型機動兵器特集だ ―― 298
ファンタジーアカデミー 妖精の続き ―― 300
くねくね科学探検 第31回 知識共有のススメ ―― 304
実践! 英語教室 PCゲームのメモリー不足を解消する ―― 308
れたあず桃源郷 ウンコはキチンと流しましょう ―― 310
バカチン市国 イギリスはいい感じ ―― 314
墜落日誌(寺島令子) ―― 318
読者が選ぶTOP10投票リスト ―― 320
Editorial Log ―― 323

## GAME BUSTERS!

SIM ISLE —— 164
維新開国 —— 168
CRUSADER NO REMORSE —— 172
ULTIMATE FOOTBALL '95 —— 176
FULL THROTTLE —— 178
ウインバトル —— 180
TEO ーもうひとつの地球ー —— 182
パワードール2ダッシュ —— 184
COMMAND AND CONQUER —— 186
ウルティマVIII PAGAN —— 188
MAGIC CARPET 2 —— 190
グレイストンサーガ外伝〜動乱の魔都〜 —— 192
FADE TO BLACK —— 194
モーター・スクォード —— 196
RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE —— 198
ブルー・シカゴ・ブルース —— 200
しゅっぽっぽ —— 202
コロナイゼーション —— 204
アマランスIV —— 206
ハンド・オブ・フェイト —— 208
アルティメット・ブレイド —— 210

268

付録

■本誌掲載の価格は、特別な表記がある場合を除き、すべて税別の価格です。

発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10



特別付録
ログイン ソフトウェアカタログ '95-'96

**COVER**
イラスト/杠 聡
デザイン/田宮朋子
製 版/加藤浩史

## WORLD NEW SOFT

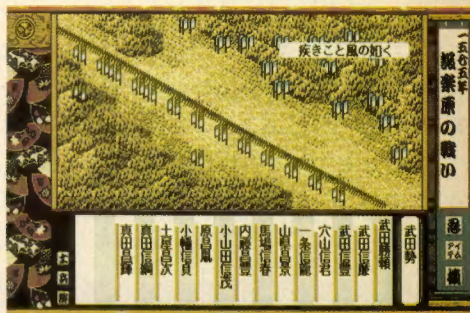
NEWS & SOFT Radar! —— 6
NEW SOFT Release Data —— 8
WING COMMANDER IV —— 10
アイドルプロジェクト2 —— 12
WEREWOLF VS COMANCHE —— 14
デュエルサクセション —— 16
STONEKEEP —— 18
あっぱれ伝 —— 19
馬なり1ハロン劇場2 —— 20
CRWメタルジャケット2 —— 21
マイホームドリーム2 —— 22
ミナミの帝王 —— 23
ウイニング ポスト2 Plus —— 24
SUPREME WARRIOR —— 25
QUAKE —— 26
Fury³ —— 27
HELL 日本語版 —— 28
神王伝説クリスタニアDX —— 29
BLACK THORNE —— 29
ALL☆Star Apps for Windows95 —— 30
ディスクステーション第8号 —— 30
馬王 —— 31
ハウ マルチメディア コンピューターズ ワーク 日本語版 —— 31
鉄マン外伝/ゲーム大王の野望(仮) —— 32
めいどいんチャイナ —— 32
雀道II —— 33
TOWER/CD〜ChristmasDisk〜 —— 33
妖獣戦記2 黎明の戦士たち —— 34
Jack ー背徳の女神ー —— 34
EVE bursterror —— 35
緋色の姉妹 —— 35
Microsoft Office for Windows95 —— 36
COREL DRAW!6 —— 38
WORLD RANKING TOP10/Readers impression/読者が選ぶTOP10 —— 40

# 徳川家康の生涯の戦いをシミュレートしたソフト

本格的な歴史シミュレーションを次々と発売しているソフトハウス、龍[RON]の年末新作情報をお届けするぞ。今回発売されるのは、徳川家康の生涯の戦闘をシミュレートした『家康戦旗』だ。このゲームでプレーヤーは徳川家康となって、今川家の人質時代に飾った初陣から、長篠の戦い、そして天下人となる大坂夏の陣まで、計27の戦闘を戦い抜くのだ。この手のゲームは、合戦に敗れる、イコール、ゲームオーバーという図式のものが多い。しかし、このゲームの場合、新しい展開になる可能性もあるのだ。また、戦闘の合間には、ちょっとしたイベントなども準備されているぞ。今まで徳川家康をメインに取り扱った戦国シミュレーションゲームが少なかっただけに、徳川家や三河武士のファンにはたまらないゲームといえるだろう。もちろん徳川家のファンでなくても、楽しめるぞ。

このソフトは、龍[RON]/イマジニアから、PC-9801版で発売され、価格は9800円。12月15日の発売予定だ。今号の付録6ページ目にも関連記事が載っているので、そちらのほうも参考にしてくれ。

⬆合戦中の、個々の部隊どうしの戦闘は、上のような画面で処理される。ここでは徳川家中随一の猛将の本多忠勝と、武田四名臣のひとり山県昌景がしのぎをけずっているぞ。

➡合戦が始まる前の部隊編成は、勝敗の行方を決めるほど重要だ。有能な武将に、多数の兵を割り振っておきたい。

⬆これがメインの戦闘画面だ。旗のひとつひとつが、それぞれの武将が率いている部隊を表わしているぞ。

# イマジニアが生まれ変わる!?

イマジニアっていえば、パソコンゲームで遊んでいる人なら知らない人はいないほどメジャーなソフトハウス。そのイマジニアが、ウィンドウズ95の発売を機になんと生まれ変わることになったのだ。今までの〝ゲームソフト〟に〝インフォテイメントソフト〟、〝マルチメディアデバイス〟らの新ジャンルを加え、あらたなパソコン事業を展開していくとのこと。

これら3つのジャンルのこれからの活動はというと、まず、ゲームソフト部門では、年内に『DOOM Ⅱ』や『SIM CITY2000』、『四川風激辛麻雀』などのウィンドウズ95対応ソフトを発売。インフォテイメントソフト部門では〝歴史〟、〝科学〟、〝スポーツ〟、〝音楽〟、〝料理〟などの分野における、大人の知的好奇心を刺激するソフトをパソコンショップと書店というふたつのルートで販売する予定だ。そして、3つめのマルチメディアデバイス部門では、FM文字放送のキャプチャーキットや、ウィンドウズ95対応のジョイスティック、パッドといった周辺機器を、これから提供していくそうだ。一ゲームメーカーから脱皮したイマジニアが今後、パソコン業界にどんな影響を与えていくか楽しみだね。

こんな製品が登場するぞ!

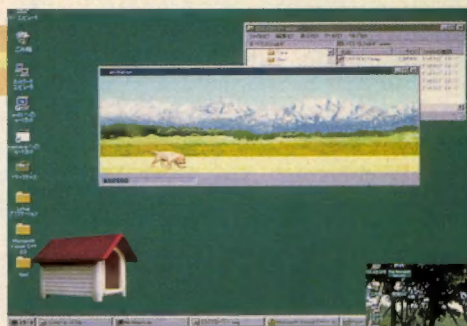
⬆インフォテイメントソフトの数々。電子書籍をはじめ、データベース、デジタルシネマ、エデュテイメントソフトと多岐にわたるラインナップだ。

➡こちらは、マルチメディアデバイス。FM文字放送がキャプチャーできるキットに、ウィンドウズ95対応コントローラーだ。

## 犬が好きでたまらない人たちへ

12月にメディアラボから、人気の大型犬ゴールデンリトリーバーを育てるシミュレーションが発売される。題名は『ワンだーLife』だ。

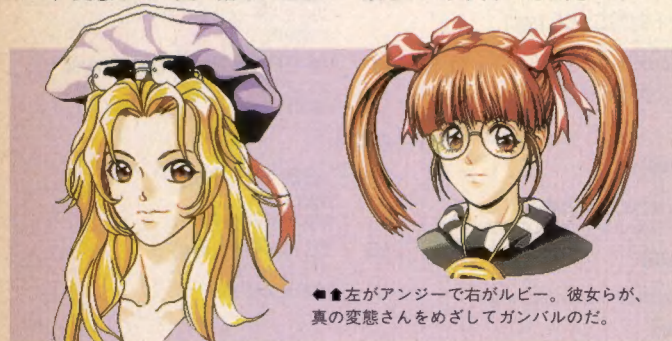
このソフトは、ゴールデンリトリーバーを現実と同じように、餌を与えたり、散歩させたり、毛並みなどの手入れをして、幼犬から飼育するもの。右の画面写真を見てもわかるように、犬のグラフィックは実写で表現されているので、仕草や行動がとってもリアルだ。もちろん、しつけもできるぞ。また、ウィンドウズ95を起動していれば、いつでも飼っている犬を呼び出すことができるので、パソコンを使っているときも愛犬といっしょにいられるし、オマケにゴールデンリトリーバーの壁紙カレンダーまでついていて、犬づくしな感じ。愛犬家の心をつかんで離さないソフトになっているのだ。

⬅⬇うーん、プリチーすぎるっ。犬は、飼い方によって、性格が変化してくるのだとか。飼うなら、愛情を注ぎこみたいところだ。

この『ワンだーLife』は、ウィンドウズ95版で、価格は9800円。12月発売予定。犬好きなら、これはもう買うしかありませんね。

## 倒錯の国のコギャルたち

むちゃくちゃ過激なアダルトソフトを出しているPILが、またまたスゴいソフトを発売する。タイトルは『堕落の国のアンジー』。

主人公は、アンジーとルビーのコギャルふたり組で、何か面白いことがないかとラバースーツのへンなウサギさんについていったために、変態さんの国に落ちてしまうのだ。主人公たちがもとの世界に戻るためには、経験値を積んで変態レベルを上げていかなければならない。はたして、ふたりはもとの世界に帰れるのかな？

このソフトは、PC-9801版で、ハードディスク専用。来年の2月発売予定で、価格は7500円だ。18禁なので、買うとき気をつけてね。

⬅⬆左がアンジーで右がルビー。彼女らが、真の変態さんをめざしてガンバルのだ。

## シューティングゲーム in 95

最近、様々なジャンルのウィンドウズ95専用ソフトの発売が続々と決定しているけど、おそらく国産のシューティング1号はこれ、『Ku² IMPACT』だ。これは、食欲旺盛な生き物(?)〝Ku〟を引き連れて、シリアス面とコミカル面をクリアーしていくゲーム。ウィンドウズ95のスペックをフルに生かした内容になっているらしいぞ。

このソフトは、パンサーソフトウェアからの発売で、価格は8800円。発売日は、ウィンドウズ95の出荷日から約1週間後にあたる12月1日の予定になるそうだ。ウィンドウズ95でもシューティングだ。

⬆ナイジェル・ホッジと、立川談之助のシャベリがゲームを盛り上げているぞ。

## NEWS

●『エメラルドドラゴン』の世界を音楽だけで表現したCD、『VOICE FROM EMERALD DRAGON』が発売されるぞ。ヴォーカルは、笠原弘子、関俊彦と、ラジオドラマでメインキャラを演じる声優が担当。ファンは必聴だ。このCDは、データム・ポリスターから、12月21日の発売予定で、価格は2800円だ。

●人気麻雀ゲーム、『アイドル雀士スーチーパイ Special』が、ウィンドウズとFM TOWNSに移植されることになった。アーケードで勝てなかった人は、こいつでリターンマッチか!?　このソフトは、ビングから来年の春に発売される予定で、価格はともに7800円だ。

●TGLから12月22日、ウィンドウズ版で『V.G.』のスクリーンセーバーが発売されるとのこと。もちろんウィンドウズ95対応だ。価格はまだ未定だけどね。また、来年の春には、『ファーランドストーリー』のも出るとか。お楽しみに。

## 『卒業』のジグソーパズルだ

『卒業～クロスワールド～』や、『卒業R』が登場し、ますますその世界を広げている『卒業シリーズ』。あの5人の問題児たちが今度はジグソーパズルになったのだ。

このパズルは、エポック社から、12月8日に発売予定。パズルの種類は、300ピースが2種類に、108ピースが6種類あるぞ。また、価格のほうは、108ピースが1000円で、300ピースは1500円とのこと。今回は、右の写真の300ピースのほうを5名様にプレゼントするぞ。欲しい人は下の応募方法をよく読んでどんどん応募してくれ。

プレゼント 5 名

### プレゼントの応募方法

官製はがきにあなたの住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーの感想を明記のうえ応募してください。締切は12月1日(金)必着です。なお、当選者は商品の発送をもって代えさせていただきます。

あて先〝ログイン Radar！ プレゼント係〟まで

# Release Data

## 表の見方

●表中のデータは、次の順で示してあります。なお、備考欄のモデル名は動作可能な最下位機種です。

発売日　ソフトタイトル【ジャンル】
ソフトハウス名
価格：備考

NSマークは、ニューソフトで紹介しているソフトタイトルを示します。

●【SLG】……シミュレーション
●【RPG】……ロールプレイング
●【AVG】……アドベンチャー
●【ACT】…………アクション
●【PUZ】…………パズル
●【TAB】……テーブルゲーム
●【TOOL】…………ツール
●【VAR】…………バラエティ

◆この情報は11月6日現在のものです。
◆表示価格には、消費税は含まれていません。

## PC-9801

### ▼11月

17日　ムーンライトエナジー２【AVG】
インターハート
8800円:要HD、CD/18禁

17日　μ(ミュウ)【RPG】
ハーベスト
7800円:VM/18禁

NS 17日　馬なり１ハロン劇場２【SLG】
マイクロビジョン
12800円

22日　Memories(メモリーズ)【AVG】
ぷち
7800円:18禁

NS 22日　EVE ~burstterror~【AVG】
シーズウェア
8800円:要HD/18禁

NS 22日　ミナミの帝王【SLG】
KSS
11400円:要HD

24日　こうかん日記 第2章 ~聖夜をあなたと~【AVG】
フェアリーダスト
9800円:18禁

24日　ももこちゃん for Me -見習い看護婦編-【AVG】
U･Me SOFT
7800円:VX/18禁

24日　クライマックス大全集 第1巻【VAR】
フェアリーテール･レッドゾーン
5800円:要メモリ1.6メガバイト、CD/18禁

24日　クライマックス大全集 第2巻【VAR】
フェアリーテール･レッドゾーン
5800円:要メモリ1.6メガバイト、CD/18禁

24日　μ(ミュウ)【RPG】
ハーベスト
7800円:CD/18禁

30日　Coming Heart(カミングハート)【AVG】
メイビーソフト
7800円:18禁

NS 30日　Jack-背徳の女神-【AVG】
シルキーズ
7800円:18禁

30日　ブラックソーン日本語版【ACT】
マイクロマウス
価格未定

下旬　３つの願い【AVG】
アップルパイ
6800円:18禁

下旬　びいどろドロップス【TAB】
リンガーベル
価格未定:VX/18禁

下旬　ダークセラフィム【RPG】
呉ソフトウェア工房
9800円:CD

下旬　麗獣 ～ツインロード～【SLG】
アップルパイ
価格未定:18禁

未定　NIGHT SLAVE【ACT】
メロディー
7800円:VX/18禁

未定　うさぎなパニック スペシャルパック(仮)【ACT】
日本ソフテック
14800円:CD

未定　パイパイお雀娘【TAB】
アイス
価格未定:18禁

### ▼12月

NS 1日　ウイニングポスト２ Plus【SLG】
光栄
12800円

1日　スーパーエレクト対戦S･EX【SLG】
ダイナミックプロダクション
8800円:要HD、VM/18禁

1日　ムーンライトエナジー２【AVG】
インターハート
8800円:18禁

1日　ランス4.1【AVG】
アリスソフト
3800円:FD版は3.5"2HDのみの販売
要グラフィックアクセラレータ、HD/18禁

1日　ランス4.1【AVG】
アリスソフト
3800円:要グラフィックアクセラレータ、HD、CD/18禁

1日　リバース【AVG】
グロリア
7800円:18禁

1日　魔法少女プリティーサミー(前編)【AVG】
AICスピリッツ
10800円:要HD、CD、CPU386SX以上

1日　維新開国パワーボックス【TOOL】
龍［RON］/イマジニア
6800円:要HD、『維新開国』本体

## PC-9821

### ▼11月

22日　ウルティマⅧ ペイガン【RPG】
EAV
12800円

24日　ディエス･イレ【AVG】
ファミリーソフト
11000円:CD、要86音源ボード

### ▼12月

1日　YES! HG【AVG】
姫屋ソフト
8800円:CD/18禁

1日　ウォークラフト【SLG】
インタープレイ
12800円

2日　ディセント【ACT】
インタープレイ
12800円

## FM TOWNS

### ▼11月

17日　DIE GEKIRIN －大逆鱗－【RPG】
日本アプリケーション
8800円

下旬　ABEL【RPG】
ファミリーソフト
11800円

未定　VIPER-V12turboRS【AVG】
ソニア
8800円:18禁

### ▼12月

1日　YES! HG【AVG】
姫屋ソフト
8800円:CD/18禁

1日　ランス4.1【AVG】
アリスソフト
3800円:CD/18禁

## Macintosh

### ▼11月

NS 17日　めいどいんチャイナ【VAR】
ガイナックス
7800円:CD

22日　アイドル恋人写真館【VAR】
MIZUKI
3900円:CD

22日　コマンチ　マック日本語版【ACT】
マイクロマウス
9800円

22日　スノーマン 日本語版【AVG】
ソニー･ミュージックエンタテインメント
6800円:CD

NS 22日　TOWER/CD -Christmas Disc-【SLG】
オープンブック
オープンプライス

23日 MacGames2 【VAR】
パシフィック・ハイテック
2500円:CD

23日 丘の上のワンハート 【VAR】
シンフォレスト
3980円:CD

24日 HARPOON 2 【SLG】
イマジニア
12800円:CD

24日 百万人の女子高生 【VAR】
ギャガ・コミュニケーションズ
4800円:CD

29日 RenderOrgan(レンダーオーガン) 【VAR】
東芝EMI
5800円:CD

30日 ファンタジー 【PUZ】
マイクロマウス
9800円

30日 ブラックソーン日本語版 【ACT】
マイクロマウス
価格未定

下旬 ファーザー・クリスマス 【AVG】
パイオニアLDC
5800円:CD

▼12月

2日 DESCENT(EA-EXPRESS) 【ACT】
インタープレイ
6800円

2日 ウォークラフト 【SLG】
インタープレイ
9800円

3日 Panicook 【VAR】
富士通パソコンシステムズ
8299円:CD

## DOS/V

▼11月

17日 リトルビッグアドベンチャー 【AVG】
EAV
12800円

22日 ウルティマVIII ペイガン 【RPG】
EAV
12800円

24日 3D Lemmings 【PUZ】
イマジニア
9800円

24日 PINBALL 【ACT】
イマジニア
9800円

24日 WORMS 【SLG】
イマジニア
9800円

27日 ニックファルドチャンピオンシップゴルフ 【SLG】
BPS
9800円

27日 リティル・ディビル 【RPG】
BPS
9800円

30日 Jack-背徳の女神- 【AVG】
シルキーズ
7800円:18禁

30日 REBEL ASSAULT2 【ACT】
マイクロマウス
9800円

30日 THE DIG 【RPG】
マイクロマウス
9800円

30日 TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD 【ACT】
マイクロマウス
9800円

30日 ファンタジー 【PUZ】
マイクロマウス
9800円

30日 ブラックソーン日本語版 【ACT】
マイクロマウス
価格未定

下旬 ダークセラフィム 【RPG】
呉ソフトウェア工房
9800円:CD

▼12月

1日 ハイリワード 【RPG】
イマジニア
9800円

2日 ウォークラフト 【SLG】
インタープレイ
9800円

2日 ディセント 【ACT】
インタープレイ
9800円

## WINDOWS

▼11月

NS 17日 めいどいんチャイナ 【VAR】
ガイナックス
7800円:CD

17日 スノーマン 日本語版 【AVG】
NECインターチャネル
6800円:CD

17日 ブルー・シカゴ・ブルース Windows95専用版 【AVG】
リバーヒルソフト
7800円:CD、Windows95専用

17日 宍戸留美のスナメリくん 【VAR】
インナーブレイン/日本コダック
3800円:ブックレットバージョン、CD

22日 アイドル恋人写真館 【VAR】
MIZUKI
3900円:CD

NS 22日 TOWER/CD -Christmas Disc- 【SLG】
オープンブック
オープンプライス

23日 丘の上のワンハート 【VAR】
シンフォレスト
3980円:CD

23日 戦略将棋 for Windows95 【SLG】
EAV
9800円:Windows95専用

NS 23日 All☆SterApps for Windows95 【TOOL】
パシフック・ハイテック
2800円:Windows95専用

24日 Sim City 2000 CD-Collection 【SLG】
イマジニア
14800円:CD

24日 Sim City アーバンリューアルキット 【SLG】
イマジニア
4800円

25日 武内直子「美少女戦士セーラームーン」CD-ROM原画集 【VAR】
バンダイビジュアル
4800円:CD

29日 RenderOrgan(レンダーオーガン) 【AVG】
東芝EMI
5800円:CD

30日 BLOWN AWAY 日本語版 【AVG】
マルチソフト
7800円:CD

30日 THE DIG 【RPG】
マイクロマウス
9800円:Windows95対応

30日 Windows用素材集 イースマテリアルコレクション 【RPG】
日本ファルコム
5800円

30日 イースMIDIコレクション 【VAR】
日本ファルコム
4800円:要MIDI環境

中旬 ファーザー・クリスマス 日本語版 【AVG】
NECインターチャネル
6800円:CD

下旬 R2(アール・ツー) 【RPG】
TGL
9800円:Windows95専用

下旬 びいどろドロップス 【TAB】
リンガーベル
価格未定:Windows95対応/18禁

下旬 禁断の血族 【AVG】
シーズウェア
6800円:CD/18禁

未定 転校生 【SLG】
シュールドウェーブ
7800円:Windows95対応/18禁

▼12月

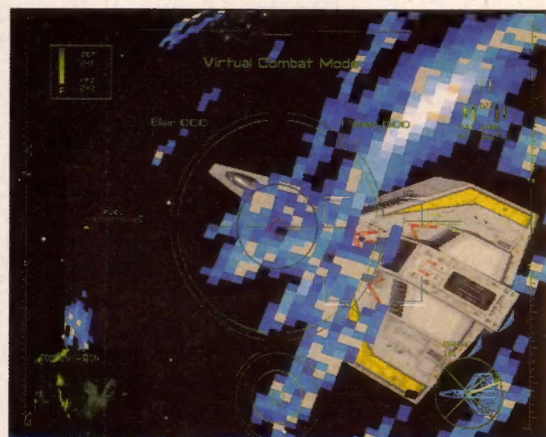
1日 ベター・デッド ラティフィケーション 【AVG】
NECインターチャネル
9800円:CD

1日 ランス4.1 【AVG】
アリスソフト
3800円:要グラフィックアクセラレーター、CD/18禁

2日 FRANKENSTEIN(EA-EXPRESS) 【AVG】
インタープレイ
6800円:Windows95専用

2日 Minkでらっくす II 【VAR】
ミンク
8800円［予価］:CD/18禁

3日 Panicook 【VAR】
富士通パソコンシステムズ
8299円:CD

# WORLD NEW SOFT

# WING COMMANDER Ⅳ

エンターテイメント業界をリードするOrigin社の最新作は、インタラクティブムービーの大作"WING COMMANDER"の続編なのだ！

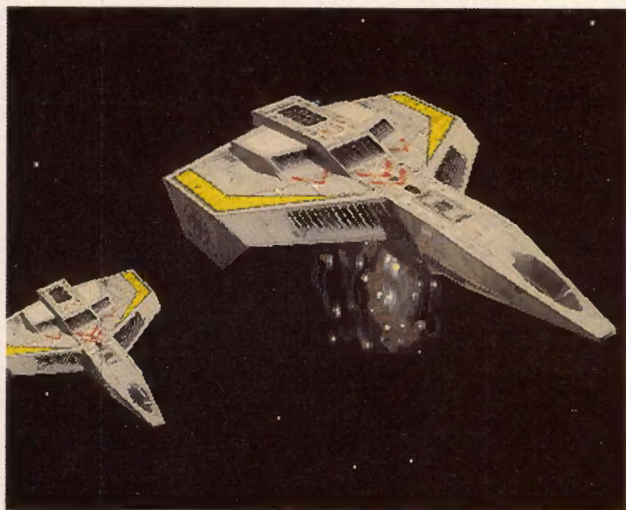
●シミュレーション ●EAV ●12月22日発売予定
●PC ●6800円

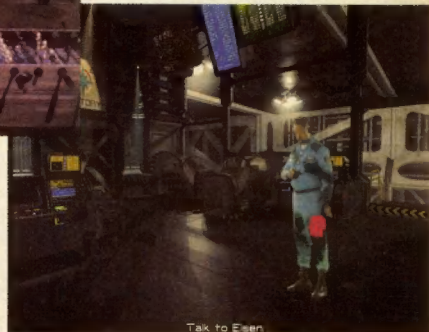
## 期待の大作が、ついに姿を現わした!!

『WING COMMANDER Ⅳ』（以下WCⅣ）が、ついに登場するようだ。前作でインタラクティブムービーのなんたるかを見せつけたOriginが、満を持してその続編を発表してくるぞ。このゲームの発売日は、12月22日ということで、日本に限らず、世界中のクリスマス商戦の目玉のひとつになることは、疑いようがないだろう。

『WCⅣ』は、前作『WCⅢ』のシステムを一切合財引き継いだ作品だ。ゲームの合間に登場する動画タップリのストーリーラインや、高解像度の戦闘シーン、また戦闘結果によって変わるゲーム展開など、前作で確立されたシステム部分は、そっくりそのまま継承されている。前作のウリであったところは、今度の作品でもウリなわけだ。

質という点では、そのまま受け継ぐのではなく、改善が加えられ、さらにアグレッシブな作りになっている。改善点としては、戦闘シーンで動画シーンを見ることができるほか、登場する戦闘機のテクスチャーがさらに細密なものになっていたり、動画がさらに臨場感にあふれるものに仕上がっていたりするのだ。特に動画シーンの撮影には力が入っているようで、前作では、ブルーバックとCGですませたものを、大勢のキャストとセットを使って撮影を進めたそうだ。ブルーバックよりセットを使うほうが、もちろんコストがかかるが、制作コストよりも質の向上に重点をおいたあたりに、『WCⅣ』の出来のよさがうかがえる。

大作の続編というと、ユーザーの評価もきびしくなりがちだが、『WCⅣ』は、幸いそんな評価を受けない作品になりそうだ。インタラクティブムービーの歴史に、新たな1ページを加える作品だろう。

美麗なビジュアルと、エキサイティングなゲームプレー。そして、プレーヤーを唸らせる展開と、エンターテイメントとして完成しているこの作品。インタラクティブムービーと呼ぶにふさわしい。

Talk to Eisen

CD専用 HD専用 英語版 18歳未満禁止

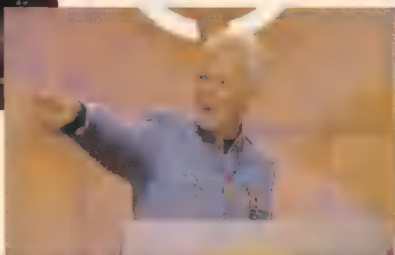
表記がある場合を除き、価格は税別、ディスクは3.5インチ、5インチの両方。なお、HDはハードディスクの省略です。

# さらに洗練ストーリー展開と……

『Ⅳ』のストーリーは、『Ⅲ』でのキルラーとの戦役の何年かのちに始まる。『Ⅲ』の戦いでキルラー帝国は、本星を破壊され降伏することになったのだ。人類最大の敵が消滅し、暗い冷たい宇宙にも明るい光が差し込むかのように思われたが……、平和のときはそう長くは続かなかった。

人類の新たな敵。それは人類のなかから現われたのだ。新たな敵の出現に際して、宇宙連邦は地球に戻り、農業を始めていたブレア(主人公)を呼び戻す。再び、戦いの渦中に引き込まれていくブレア。プレーヤーは、主人公として、再度宇宙を救うという大任を背負うことになるのだ……。

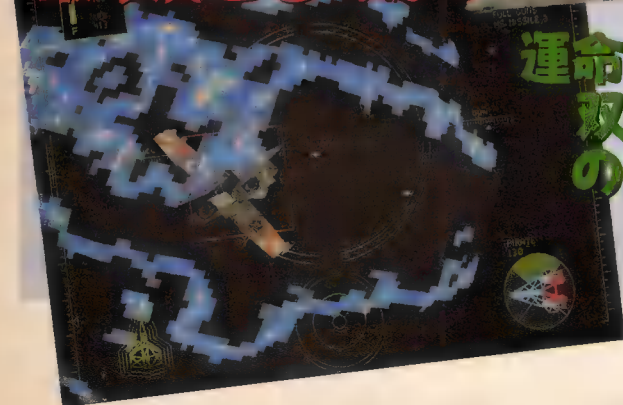
## ビジュアルシーンもたっぷりある!!

■➡いくつもの動画シーンが、ストーリー展開を鮮やかなものにする。ハリウッドの映画クルーと俳優たちが織り成す素晴らしいスペースオペラが、世界中のプレーヤーの心を揺さぶることだろう。

# さらにエキサイティングな宇宙戦が抜群!!

メインである戦闘シーンは、前作同様美麗なグラフィックと、なめらかな画面表示で、見ている者を唸らせるものに仕上がっている。前作の戦闘シーンと比べるとテクスチャーの張り込みぐあいが細かいため、よりリアルな印象を受けるのだ。

今回評価に使用したものは、開発中のバージョンであるため収録されていなかったのだが、製品版には、新しい機体がバンバン登場してくることになりそうだ。前作での最新鋭機エクスカリバー以上の機体に乗れるというだけでも、ファンにはたまらないはずだ！

➡機体の細部までくっきりと見えるほど、テクスチャーマッピングが施されている。これでかなりのなめらかさで動くわけなんだから、たいしたもんだ。戦闘自体も前作に負けず劣らずきびしい。うーん、エキサイティング！

## 再び宇宙に平和を取り戻せるのか？

## 運命がキミの双肩に重くのしかかる

➡ブレアとして、悪を粉砕するのだ！　キミのテクニックを見せろ！

# アイドルプロジェクト2

アイドル育成シミュレーションゲームの、『アイドルプロジェクト』が帰ってきた！　未夢をはじめとする、おなじみ7人のアイドルたちに、新キャラクターのチェルシィが加わって、今回も大騒動が起きそうな予感が……。

●[illegible] ●[illegible] ●[illegible]月22日発売[illegible]
●[illegible]801 ●1万1400円
HD専用

OVAに小説、CD、そしてゲームと、いろいろなジャンルで人気を集めているアイドル育成シミュレーションゲーム、『アイドルプロジェクト』の続編が、もうすぐお目見えだ。前作で芸能プロダクションWISE（ジオプロのことね）の野望をくい止めた未夢は、行方不明だった父親と再会し、一緒に暮らし始めた。父の作った、人の心に影響を与える曲『ステア』を大ヒットさせ、トップアイドルとなった未夢の突然の休業宣言は、各方面に多大な影響を与えた。

そして約半年後。父のすすめで芸能界復帰を決心した未夢は、ふたたび所属事務所メビウスを訪れる。だが、そこには社長の姿はなかった。それもそのはず、社長は何者かの陰謀によって逮捕されていたのだ。その後、社長は未夢にステアを歌うことを禁じた。社長は、行方知れずとなったWISEが以前のようにまた人々を操ろうとした時に、みんなが日ごろから洗脳を解く歌ステアを聞いて免疫ができていたら、助けられなくなってしまう……と考えたのだ。

ステアを封じられた未夢は、一気にトップの座から、かけだしのヒヨッコアイドルに転落。未夢が再度トップに立つためには、地道な営業で実力をつけるしかないぞ。

基本的には、未夢に依頼された仕事をこなさせて、実力をつけていくという、育成シミュレーションゲーム。ミニゲームや、戦闘まであるので楽しめそうだ。『2』では、人脈形成がポイントのひとつとなっているので、前作で登場したほかのアイドルと連絡を取ることが大切だ。新登場のキャラクターで、未夢のライバルとなるアイドル、チェルシィにも要注目ね。

## 未夢

人の心を動かすことのできるサブリミナルミュージックが歌えるシンガー。彼女の父が作曲した『ステア』という曲は、人々に感動を与え、大ヒットした。

●↓多少ドジなものの、おとなしくやさしい未夢。しかし、一度決めたらテコでも動かないというほど、頑固者の一面も。落ち込みやすいのが玉にキズだ。

## チェルシィ

いつかおたがい歌手になって同じ舞台に立とうという約束を交わし合った未夢の幼なじみ。未夢は小さいころ、彼女のことを“ちいちゃん”と呼んでいた。ジオプロのサブリミナルシンガーとしてレッスンを受けた、なんでもこなせるオールマイティーアイドルで、冷静な才女である。

# ほかの6人はどうしているのかというと……

未夢と一緒にメビウスで活躍していたアイドルたちが、今なにをしているのかというと、みんなほかの事務所に移籍して芸能生活を続けているようだ。

トップアイドルの座についたとたん、いきなりの休業宣言をした未夢によくない感情を持っている人物から、今までどおりに接してくれる人物まで、キャラクターによって未夢に対する態度が大きく違ってくる。これからの未夢のがんばりしだいではまた仲良くしてくれるかもしれないので、連絡をこまめに取ってみるといいぞ。

また、各アイドルをメインにしたサブイベントもあるそうなので、未夢ばっかりにオイシイところを持っていかれっぱなしの下の6人も、バッチリ活躍するよ。

## 紫苗

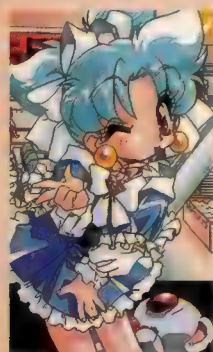
礼儀正しく博識なため、幅広いジャンルの番組にゲストとして出演している。いつもは物静かなのだが、怒らせるとかなりおそろしい人物だ。紫流という流派の次期家元だったりする。

## コルベット

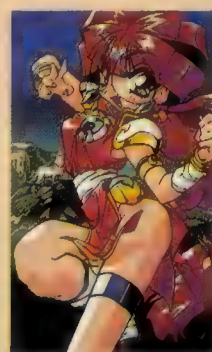
日本ではモデル稼業が忙しく、なかなか舞台の仕事ができないので、現在はNYにて活動している。抜群のプロポーションと本格的なダンスがウリで、うさぎ耳がトレードマーク。

## レイラ

自慢の歌声で人を魅了するハードロックシンガー。レコード会社となったライブハウスベルリンの専属アイドルである。気性が荒く口が悪いが、実は義理人情に厚いアイリッシュ。

## ルカ

演技の冴える子役として、各方面からひっぱりだこのルカ。子供のくせに理論家で、口が達者でちょっとナマイキなんだけど、なぜか一般受けしている。子供扱いすると怒りだす。

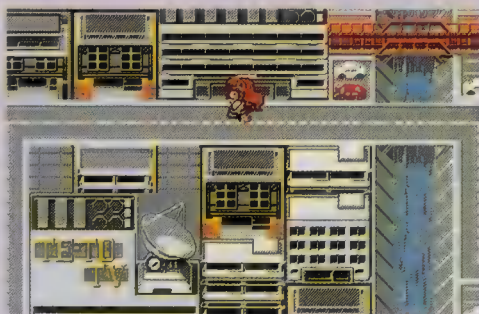
## エクストラ

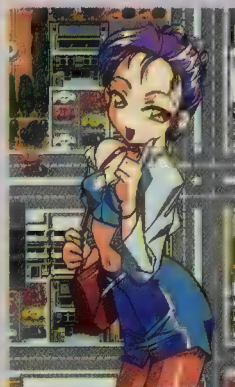
高飛車で金持ち。ゴージャスなものを好み、格好はクソ派手だ。どんなレッスンでもかるくこなすほどの実力者なのになぜか本番に弱く、大ボケをかまして視聴者を楽しませている。

## ぱるぷ

一流のアクションと愛嬌のよさで仕事には事欠かない。趣味はおっかけで、『1』ではアイドルグループスナップに夢中だったが、現在はプロレスにお熱のようだ。エクストラと仲良し。

## ♡街の人に気をつけて♡

『2』になって、なにがいちばん驚いたかっていうと、なんと戦闘モードが加えられたこと。しかも戦う相手が街の人ときたもんだ。これだけでも驚くのに、前作で未夢の切り札だった歌、『ステア』が攻撃手段になっているというんだからさらにビックリ。

未夢は、街で会った人たちから情報やアイテムをもらうんだけど、なかには無関心な人や冷やかしてくる人、そして敵意を持った人まで現われる。こういう人を圧倒して自分のファンにするのが、このゲームの戦闘なのだ。戦闘も人気と実力を上げる大事な手段なのでがんばって戦おう。

➡マップモードで未夢を操作せずにそのままにしておくと"スクリーンセーバーモード"になり、未夢が居眠りなどの動きを見せるぞ。

⬅⬇街で会う人たちは、女子高生やOLから、オバタリアンにホスト、ヤクザなどなど、実にバリエーションが豊富なのだ。ヤクザもこわいが、オバタリアンのずうずうしさもかなり恐怖心をあおるなぁ。

# WEREWOLF vs COMANCHE

世の中には、おトクなバンドル商品とソンなバンドル商品がある。ここで紹介するのは、2本がひとつにバンドルされた作品だ。が、面白さは2本以上のお得な商品だぞ。

●シミュレーション ●マイクロマウス ●発売中
●PC ●9800円

## 2本のヘリコプターものが1本になった!

2年ほど前に発売され、パソコンゲーマーたちの話題を独占した『COMANCHE』というヘリコプターシミュレーションをご存じだろうか？ 当時としては画期的なグラフィックエンジン、〝ヴォクセルスペース〟を使用し、その地形表示の細かさと動きの滑らかさが、評判だった作品だ。何週にもわたってヒットチャートの1位に居座ったほどのヒット作だったのだ。

その『COMANCHE』が、帰ってきた。しかも、同じエンジンを使用して作られたヘリシミュレーター『WEREWOLF』とバンドルされて だ。ふたつ合わせて100個にもおよぶミッションが収録されていて、しかも対戦プレー可能。こんなに内容豊富なものがなんと1本の値段で買えちゃうんだからお得だよ。

### COMANCHE 2.0

タイトルの『COMANCHE』というのは、アメリカ軍が開発中の最新鋭ヘリのことだ。この機体の特徴は、強力な武装と優れた機動性。既存の米軍ヘリではこなしきれなかった対ヘリコプター戦をも、楽々とやってのけることができるのだ。もちろん、戦車などの地上ユニットに対しても、その攻撃力は脅威である。

ゲームでは、この機体を使って臨むミッションが、いくつも収録されている。ミッションには、ただただ攻撃するものもあれば、防御術を要求するものもある。また、昼夜や戦場など、シチュエーションも様々なので、プレーヤーを引き付けてはなさないぞ！

ヴォクセルスペースで作られた地形は、今のスタンダードでは多少粗いが、そのスピードの速さは、今でも魅力的だ。

## WEREWOLF

『WEREWOLF』は、1980年後半に旧ソ連邦で開発された軽量攻撃ヘリだ。これは、地上攻撃もできるのだが、もともと戦場で自軍の地上軍を敵ヘリコプターから守るために作られたもの。したがって、その飛行速度や機動性は、米軍ヘリを大きく上まわる。

ゲーム中でも、この機体はそのずば抜けた機動性を感じさせる動きをしてくれる。また武装の点でも、米軍のものとは少し毛色の異なる武器を装備しており、対抗馬である『COMANCHE』とは異なる操縦感覚を味わうことができる。こちらの作戦もミッションの数や種類は豊富で、十分に満足感を得られることだろう。

吹きあがる炎、立ち上る黒煙。ロシアの空飛ぶ要塞の前に立ちはだかるものは、すべて灰にしてしまえ。ミサイル、ロケット、ガトリング砲で、相手を粉砕してしまうのだ。

## ネットワーク対戦で燃えろ!

ソフトがふたつ入っているので、ふたつを使えば対戦プレーができる。対戦するには、モデムを使うか、LANを使用するか、シリアルケーブルを使用するかの3つの方法がある。LANを使えば最大8人までが同時にプレーできるのだ。多人数プレーで、複雑な地形に隠れながら、対戦相手を探し出し撃墜する楽しみと興奮は、何ものにも代えがたい。何時間もハマること受け合いだ。

また対戦プレーには、ふたりが戦うタイプのみならず、プレーヤーが協力して目的達成を目指すタイプの遊びかたもあるぞ。こちらも、また違った意味での興奮が味わえて気持ちいいのだ。

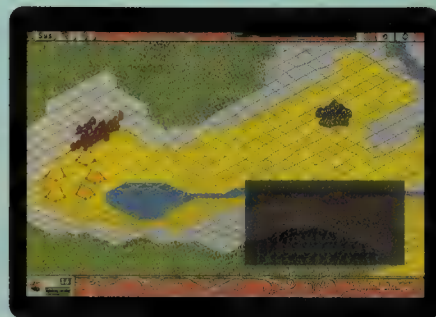
友達と遊べ!!

⬅ネットワークプレーというと、いかにも複雑そうだが、そう面倒なものではない。もっともややこしいモデムを使う場合でも、ほんの数分でセットアップができ、30分以内には、対戦が始められるようになるだろう。

# デュエルサクセション

呉ソフトウェア工房のゴチャキャラシリーズに『デュエルサクセション』という新しい仲間が加わったのだ！　今までのゴチャキャラとはちょっと違ったこのゲーム、期待している人も多いことだろう。前号ではリーダーや思考ルーチンなどの話をしたので、今回は戦術面にスポットを当ててお伝えしていこう。

●シミュレーション　●呉ソフトウェア工房　●12月下旬発売予定
●PC-9801　●9800円

HD専用

「デュエルサクセション」はリアルタイムでゲームが進行していく。よって、ユーザーは臨機応変な対応が問われるのだ。ボーッとしていれば敵に包囲されてしまい、あっという間に全滅！　なんてことはしばしば。常に戦況を把握し、戦術を駆使しなければ、それは敗戦を意味することになる。

通常のゲームで戦術と言うと、挟撃やおとりを使った陽動作戦といったものが思いつく。このゲームでもそういった作戦は有効だ。しかし、このゲームならではの戦術としては移動中の敵を攻撃することにある。詳しく説明すると、たとえば、橋などの狭いところを通る場合は自動で縦一列に並んで渡ることになる。このとき部隊の移動は遅くなり、戦闘になっても橋の上なので思ったように戦えない。また、山岳地帯では足取りが遅くなるので、弓兵で攻撃すれば大きな戦果を上げられるのだ。このようなチャンスを襲撃してこそ、大きな戦果が上げられるのだ。

それから、陣形の要素も見逃せない。このゲームでは10種類の陣形があり、陣形を変えることで攻撃力や防御力、なんと移動力まで微妙に変化するのだ。例をあげると、円陣は防御に優れてるが攻撃に関してはイマイチだったり、高速で移動したければ横二列などの陣形より横一列を選択したほうがよいといったようにだ。ちなみに、横一列がなぜ移動に優れているのか説明しておくと、横一列の陣形は前にもうしろにも味方がいないからだ。つまり、目の前をさえぎるような味方がいないため、スンナリ移動できるというわけだ。さらに、ユニットの種類やリーダーの性格によって、部隊の能力に修正が加えられるので、高速で移動するなら騎馬兵でリーダーは○○、さらに陣形は横一列といったように考えなければならない。これほど用兵術にこだわった作品は少ないだろう。これぞ"戦術級"の決定版と呼ぶにふさわしいゲームだ!!

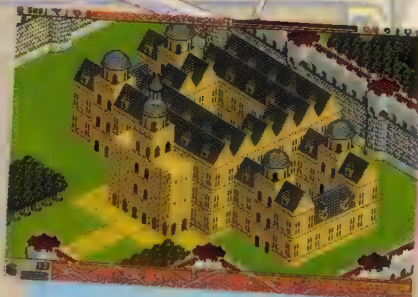
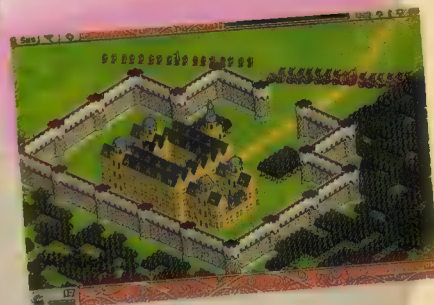
⬆様々な陣形が用意されているので、十分に活用しよう。陣形ひとつで戦況が変わることも……。

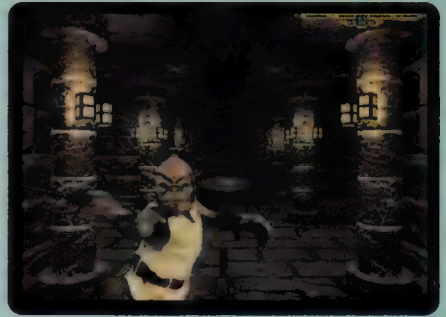
## 見やすい角度でプレーしよう

こいつを……

⬆回転拡大機能を使えば、画面を好きな方向から見ることができる。山の裏側で戦闘になったときも。この機能を使えばラクラク戦える？

回転！

拡大！

⬅⬆左の写真を拡大したものが上、180度回転したものが右上の写真だ。拡大機能は2段階。回転機能は東西南北の4方向から選択できる。常に戦いやすい角度に切り替えて戦うようにしよう。上手に使えば戦果もアップするかもね。

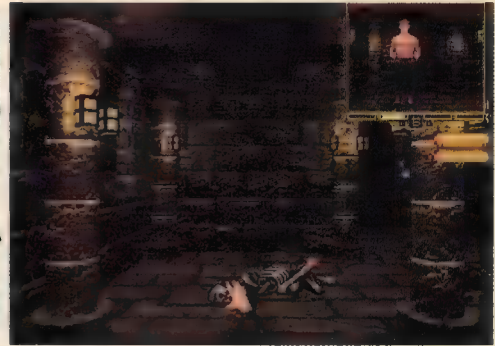
# STONEKEEP

昨年あたりから、出るぞ出るぞと言われつづけながらも、結局発売にならずにいた『STONEKEEP』。今回、そのお試しバージョンの入手に成功したので、ここでレポートしよう。さて、期待の新作のデキはいかがなものだろうか。どうやらレンタリングを多用した、相当にリアルなRPGのようだぞ。

●ロールプレイング ●Interplay ●11月発売予定 ●PC 英語版

3年という長い長い開発期間を経て、ついにInterplayの最新ロールプレイングゲームが、お目見えするようだぞ。『STONEKEEP』というタイトルのその作品は、ダンジョンからモンスター、アイテムに至るまで、非常に精密に作られそして描かれた、リアルなRPG大作になるようだ。

評価に使用したものがお試しバージョンということで、ゲームの全容はまだ明確ではないのだが、このバージョンからでも、このゲームのクオリティーの高さを感じることはできた。まず、驚かされるのが、ゲームの舞台であるダンジョンのグラフィックの精密さである。壁や柱、天井を支える梁などは、すべてがきっちりレンダリングされて作り出されているものなのだ。したがって、レンダリングもの特有の鈍い輝きぐあいがあり、実にダンジョンの持つほのかな明るさとマッチしている。

さらに注目すべきなのは、モンスターに役者の演技を取り込んだものがあったり、全体的に動きが滑らかであったりするところだ。また、プレー中の操作は簡略でわかりやすく、サウンド的にも効果音をうまく使用したりと、最近のゲームのスタンダードを軽く上まわっているようだ。残念ながら、現段階ではストーリーなどの詳細は不明だが、手応えは十分な作品ではある。資料では発売は11月中らしいので、この本が出るころには発売されているかもしれない。

## リアルタイム3D RPGだ!

⬅プレーヤーの視点でゲームは進む。緊張感あふれるリアルタイムでの戦闘がウリだ。

## 謎、謎、謎!!

### 不思議な光がキミを導く

⬅ゲーム中、プレーヤーは意志を持った光に導かれることになる。いったい何者なのだろう?

### 宝箱を発見!!

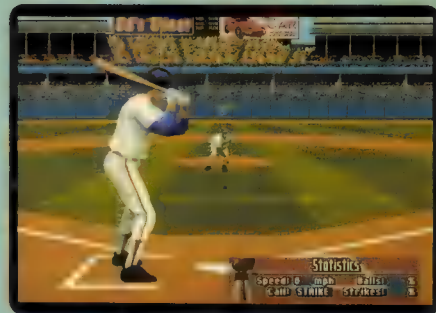
➡暗闇の中に隠された宝箱を発見した。宝箱には、武器や防具、呪文の書かれた巻き物などが入っている。

## 戦闘、戦闘、戦闘!!

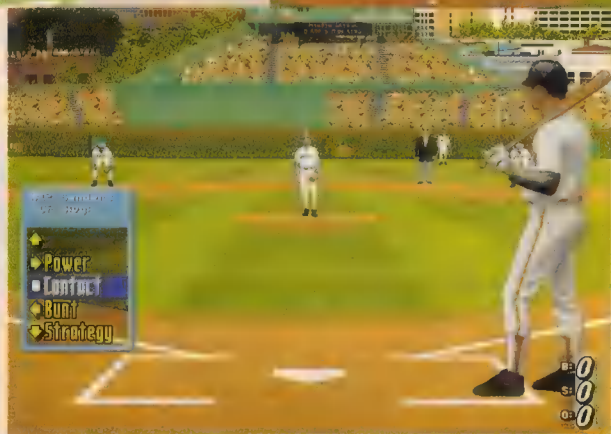
### ドワーフのペアが……

### 巨大なアリがキミに迫る!!

# HARDBALL 5

**約30年ぶりの日本人メジャーリーガー、野茂の大活躍で、日本でも人気急上昇のメジャーリーグ。そのメジャーリーグ公認の野球ゲームが登場したぞ。公認ソフトだから、選手はすべて実名で登場する。収録されている選手データも、1995年度のものだから、日本のヒーロー、野茂も当然いるのだ。**

●アクション　●SPORT ACCOLADE
●PC

手軽に〝ファミコン〟の野球ゲーム感覚で、メジャーリーグ・ベースボールが楽しめるゲームが発売されたぞ。この『HARDBALL 5』を楽しむのに必要なのは、野球の知識だけ。英語力なんてほとんど必要ないくらい簡単なのだ。それでいて、選手データはかなりのマニアでも、納得できるものが収録されている。ゲームは、1試合だけを楽しむEXHIBITION GAME、チームのオーナー、監督となって、1シーズンを戦うLEAGUE PLAY、オールスターゲームなどでよく行なわれる、HOME RUN DERBYなどのモードがある。また、この選手がいない、こんなパラメーターじゃ納得できん、っていう人のために、選手データをエディットすることも出来ちゃうのだ。それに加え、メジャー全チームのホームグラウンドがすべて収録されているのも見逃せないポイントだ。トロントのスカイドームやニューヨークのヤンキースタジアムがちゃんとグラフィックで描き分けられているぞ。さらに、今や伝説となった、ミッキー・マントル、ロジャー・マリスを擁した、1961年のヤンキースなんてデータも入っているのだ。メジャーリーグのファンにはたまらないゲームだね。

このゲームに登場する選手は、一部の例外を除いて、すべて顔写真も出てくるのだ。左に紹介しているのは、日本でもなじみのメジャーリーガーたち。でも、こころなしか、野茂の顔がぎこちない。

⬆⬅自軍が守備についているときと、攻撃中では視点が変わるのだ。投球のときはバッターを含めた視界に、バッティングのときはピッチャーの球が見易いホームプレート後方からになる。

⬅リリーフピッチャーを試合に投入するためには、まずブルペンでウォーミングアップをしておかなければならない。じゃないと、力をフルに発揮できないぞ。

# あっぱれ伝

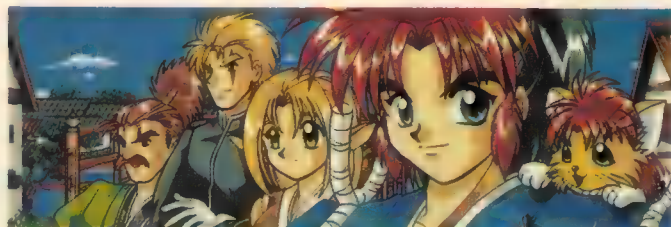
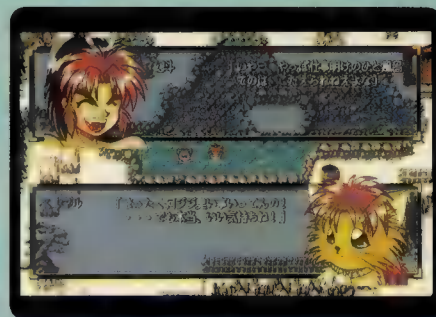
ファンタジーRPGを日本風に味付けしたゲーム『あっぱれ伝』は、武士や忍者、竜、僧侶、戦士などなど、時代背景がてんでバラバラのキャラクターたちがひとつの物語に登場する、ちょっとおかしなゲーム。手裏剣で攻撃されたら魔法で反撃するという、いわばオリエンタルファンタジーゲームなのだ。

●ロールプレイング ●TGL ●12月8日発売予定
●PC-9801 ●9800円

『あっぱれ伝』は、ファンタジーRPGに江戸時代のシチュエーションがプラスされている、ちょっと変わった雰囲気のゲーム。竜の力によって生まれたヤマト大陸という世界を舞台に、主人公の幻斗がエド大国の平和のために大あばれするぞ。邪龍の力で国をのっとろうとしているオキツグの野望を、仲間と一緒に打ち砕いてやろう！

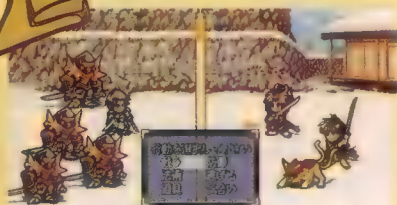
このゲームの風変わりなところは雰囲気だけじゃなくて、戦闘やイベントもいい味を出しているので、ざっと説明させてもらおう。

まずは戦闘だけど、メインはアクティブバトルモードという戦い方だ。これは攻撃ターン時に、敵、味方ともに一丸となって相手を攻撃するというもので、戦闘シーンはTGLお得意のアニメーションバトルで展開される。「ファーランドストーリー」シリーズで、つちかわれた技術が、このゲームでもバッチリ生かされているぞ。

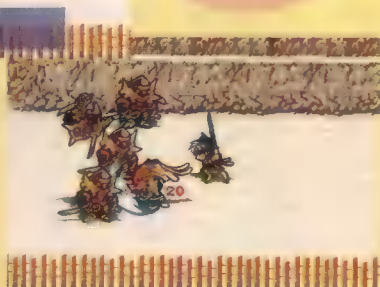
次にイベントだけど、これはかなり種類が豊富。サブストーリーに突入するものから、ミニゲームまで、旅先でガンガン始まるのだ。中でもミニゲームは、格闘ゲームそのまんまのストリートファイトモードから、的当て、道場やぶりにチンチロリン、そしてひよこ釣りなどのお祭り状態のものまであるので、かなり楽しめそう。

**幻斗**
主人公。職業はなんでも屋で、かなり明るい性格だ。

**メイリン**
竜王の娘で、風水の術を使うことができる。武術の腕も立つ。

**ベニマル**
ネコマタ族の生き残り。かなり頭がいいのだが、説教くさいのが欠点。

## 戦闘とイベントに燃える!!

### アクティブバトル

⬆このゲームのメイン戦闘が、このモードだ。まずは、キャラクターの取る行動（攻撃、防御、法術など）を決めよう。

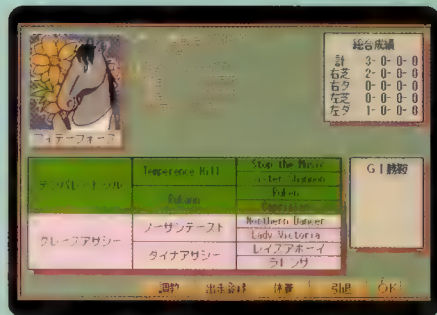
➡行動を選ぶと、いざ戦闘開始。味方全員がイッキに敵のところへと走って行き、総攻撃をかけるぞ。こりゃ迫力があるなぁ。

### ストリートファイトモード

➡イベントのひとつ。反射神経とタイミングがものをいうこのモードは、まさに格闘ゲームのノリなのだ。

### 猫おっかけゲーム

➡これもイベント。飛んで来るカラスを足場にして、下に落ちないように飛びつつ、逃げる猫を追っかける。

# 馬なり1ハロン劇場2

よしだみほ先生原作で、かわいい馬のキャラクターと、しゃべる馬と会話して調教する斬新なシステムが話題となった競馬ゲーム、『馬なり1ハロン劇場』。その続編がついに発売されたぞ。前作より個性豊かで、行動も多彩になった馬たちをうまくなだめすかし、ときにはおどしてダービー馬を育てるのだ!!

●シミュレーション ●マイクロビジョン ●11月17日発売予定
●PC-9801(CPU386以上) ●1万2800円
HD専用

登場する馬たちが、人間のようにしゃべるという、異色の競馬ゲーム『馬なり1ハロン劇場』の続編が発売された。その名は『馬なり1ハロン劇場2』。

プレーヤーは調教師として馬たちの面倒を見て、一流の競争馬に育てあげ、日本ダービーに優勝させるのが目的だ。それ自体は、オーソドックスな競馬ゲームだが、このゲームの一風変わっているのは、調教するために馬と〝会話〟するという部分だ。会話によって、馬の調子を把握しつつ、調教のメニューを設定し、ときにはご機嫌をとったりオドしたりして、馬たちを競争馬として育てていくのだ。

このゲームの原作者である、よしだみほ先生のかわいいタッチで描かれた馬たちは、不良っぽいヤツ、お嬢様タイプ、真面目馬などなど個性にあふれていて、競馬を知らなくても感情移入できること間違いなしだ。また、馬たちは家出をしたり、勝手に山籠りをしたりするなど、自己主張をドンドンとしてくるので、前作以上に育成に愛情を必要とする作品になった。

もちろん、データ面も実際の競馬界の実情をよく再現しており、競馬マニアの人も大満足。

競馬ファンはもちろん、それ以外の人も一度、このかわいい馬たちの世話をしてみよう。やっぱり年末は競馬だね。

## 会話を駆使して彼(彼女)を鍛えろ!!

いろいろ個性いっぱいの馬たち。彼らの性格と状態を会話によって読み取って、調教していく。まるでパソコンの中で、かわいいペットを飼っているような気分になるぞ。

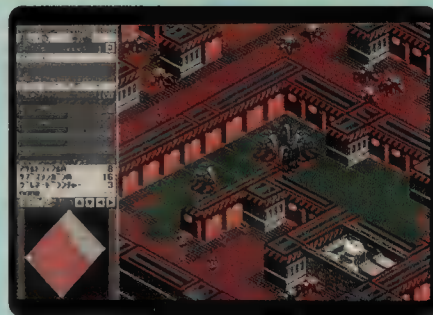
⬅➡上の画面がメイン画面だ。このように、厩舎で馬たちとコミュニケーションをしながら調教するのだ。右の写真は馬のコメント。

## いざゆかん はるかなるクラシックロードを

馬たちとしゃべれる分、感情移入度の高いこの作品。だから自分の馬が勝利したときの感動も格別。

またレースも最高16頭だてで、カメラワークも実況にあわせて変わるので、迫力満点なのだ。なお、レース画面の馬たちのデザインも、原作に合わせてかわいくなっている。レースの後には馬たちがくやしがったり、ふてくされたりするんだけど、それもまた楽しいんだよね。

# CRWメタルジャケット2

今度は舞台を火星に移しての戦闘だ。敵は地球制圧をたくらむ火星のテロリスト集団。アサルトスーツから進化したパンツァースーツを身にまとい、ヤツラの野望を打ち砕くのだ。地球と火星というふたつの惑星の運命は、キミの操作するCRWのメンバーたちが握っているといっても過言ではないであろう。

●シミュレーション ●ウィズ ●発売中
●PC-9801、PC-9821 ●9800円

## 今度は火星で大戦争!

前作では、地球でテロリストとドンパチやっていた戦略情報局特務4課、通称CRWだが、今度は火星で戦闘だ。とはいえ、前作から50年の歳月が流れているので、ストーリー上のつながりはありません。初めての人でも大丈夫だ。地球の制圧をたくらむ火星のテロリストをたたきのめすのが今回の目的。さらに、彼らに拉致された地球大統領を救出するのも忘れるな。

システムについては20号のニューソフトで紹介したので、今号では設定について触れておこう。人類は、2252年に火星への移民を開始した。火星は治安や環境がよいのだが、それは地球政府により厳重に計画管理されたゆえのものであり、火星市民の中には不満を抱いているものも少なくない。今回の事件は、そうした不満分子たちの犯行だと思われるが、そんな簡単なことではない可能性もある。真実は自分の目で確かめてくれ。

### ▼ここがワリとポイント

今回システム面で重要なのが、ユニットの向きと、補給車の存在だ。向きは、移動を終了したときの方向のこと。向きによって装甲値が違うので、敵のいる方向を向いておきたい。補給車は、隣接ヘックスにいれば弾丸の補充が可能。

向き

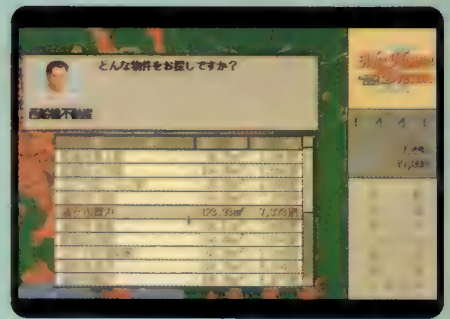
補給車

赤い土の中で…

火星を制するのはどちら!?

どう? パンツァースーツはカッコいいでしょ。戦車なんかも敵じゃない。世界のためにがんばれCRW、戦えCRW!

# マイホームドリーム2

住宅の設計を体験でき、しかも建築士の人生シミュレーションゲームが楽しめるという、今までにない魅力でいっぱいの『マイホームドリーム2』。有名人の豪華な家を建てて花形建築士への道をまっしぐら!! 地道にコツコツ経験を積んで、目指せ町の頼りになる建築士!! と、どの道を選ぶのも、キミの自由だ。

●シミュレーション ●ビクターエンタテインメント ●12月22日発売予定
●PC-9801、PC-9821 ●1万2800円

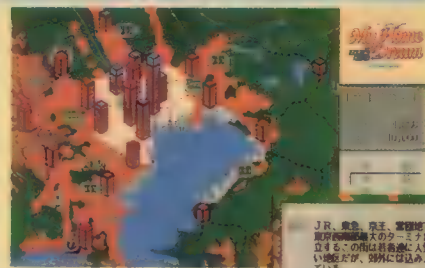
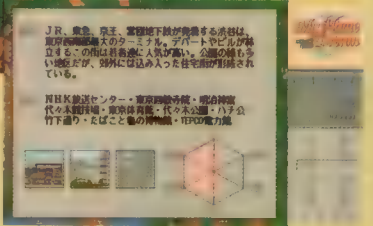
舞台が東京、神奈川、千葉、埼玉の1都3県に広がり、イベントが増えてゲーム性がアップし、門や塀などの外構部分も設計できるようになり、予算が許す限り多数の顧客と同時に契約が結べて……、という感じで、前作よりパワーアップした『マイホームドリーム2』。

パワーアップした点は、まだまだあったのだ。まず、都市データが非常に細かくなった。何しろ家を建てるには、まず、顧客の希望と予算に見あった土地を探すところから始めなくちゃいけない。だから、各都市のデータをじっくりと見比べて、より顧客の要望に近い土地を選びたいものですな。

あと、顧客とのコミュニケーションが、前作より取りやすくなったぞ。前作では、顧客はランダムに間取りや屋根のことなんかをしゃべっていたよね。だから運が悪いと、必要な情報を手に入れるのに非常に時間がかかったりしたものだ。それが今度は、地域に建物、そして環境や外構など、最初から質問条項が決まっているので、グンと楽になったというわけ。

そうそう、読者参加型の企画が予定されているんで、乞うご期待。

## 都市データがより詳細に!

顧客の希望に沿った場所に土地を購入するためには、この都市データを役立てなくちゃいけない。前より詳細になったぞ。

⬆関東地方に住んでいる人はひと目でわかると思うけど、■が高い都市ほど人口が多い町です。
➡こちらが詳しいデータ。ちなみにこれは渋谷。よく検討して顧客の要望通りの土地を探そう。

## とにかくお客様は神様です

⬆顧客宅に何度も足を運んで話を聞くと、自分の手帳の顧客データの基本的な項目が埋まっていく。これを参考にして、契約するかどうかを決めるのだ。

➡契約を結んだあとも、顧客とのコミュニケーションは大切。希望の場所、環境、間取り、家具の好みなど、とにかく聞いて聞いて聞きまくれ〜!!

⬆手帳の顧客データは、最初はこんな感じで何も書かれていない状態なのだ。これじゃ、契約していいかわからない。

## わーい、大成功!

この家なら 74,464,000 円で買います

⬆やったね、建築■用よりも高額で買い取ってもらえた。気に入ると、予算をオーバーしても大丈夫だぞ。

## この調子で儲けよう!!

# ミナミの帝王

週間漫画ゴラクで人気連載中の『ミナミの帝王』が、金融シミュレーションゲームになった。プレーヤーが操作する主人公の萬田銀次郎は、大阪きっての高利貸し。いつでもどこでも、貸し出すことが信条だ。彼の経営法は、次の言葉に集約される。いくらでも貸しますけど、取り立ては少しばかりエグおまっせ！

●シミュレーション　●ケイエスエス　●11月22日発売予定
●PC-8801VX　●1万1400円

主人公の萬田銀次郎は、大阪ミナミで知らない者はいないというほどの金融業者。しかし、彼は正規の金貸しではない。裏業界に生きる闇業者なのだが、その度胸と抜群の頭脳、冷静な判断力で表の企業人も一目置く、まさに裏金融の帝王なのだ。プレーヤーはこの萬田銀次郎となり、１年間の制限時間で、できるだけの金を稼がなければならない。ある一定金額以上を稼いだときにこそ、真のミナミの帝王となることができるのだ。

このゲームにおける金儲けの方法は、基本的に金融業となる。顧客に金を貸出し、その利子で儲けるのだ。しかし、萬田銀次郎に金を借りにくる連中は、どいつもこいつも、ひとくせやふたくせあるものばかり。なかには、返すアテもないのに借りるヤツや、最初から踏み倒すつもりのヤツもいるぐらいなのだ。

とはいえ、客を選んでいたら、とてもミナミの帝王にはなれない。裏金融の帝王である萬田銀次郎は、危ないヤツに貸しても、あの手この手で取り立てるのだ。返済しない顧客から、どうやって取り立てるか？　これが、このゲームのポイントとなる。取り立ての方法は、顧客の立場や性別、借金額によって、色々と変化してくる。数ある取り立て方法の中から最善のものを選び、実行できるかがポイント。ミスチョイスをすると、元金割れなんて場合もあるぞ。

このゲーム、テーマがテーマなだけにプレーしていると、金融業や経済の裏技、裏商売のノウハウなんかがわかってくる。でも、それを応用しちゃーダメだぞ！

●萬田銀次郎の事務所はミナミにあるが、商売は大阪中が相手だぞ。貸出しに取り立てにと、とにかく歩きまわれ。商売のコツは、マメでっせ〜。

携帯電話が入ったら、それは客の融資願いだ。どんな顧客も選ばずに、トイチ(10日に１割)の高金利で貸したれ。でも、ときには客が返済滞納や返済不可能になることも！　このときに、効率よく取り立てないと、帝王になれないぞ。

# Winning Post 2 Plus

発売日が少々延びてしまった代わりに、これまでにはお伝えしていなかったワンポイント情報をお教えしよう。このゲームでは、セーブデータを起動するたびに、馬主クイズというミニゲームが遊べるようになっているのだ。馬主としての心得や注意点が学べるうえ、経験値ももらえるというしゃれた試みだぞ。

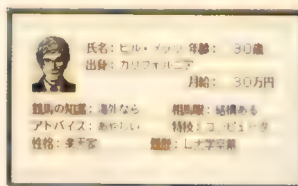
●シミュレーション ●光栄 ●11月1日発売予定
●PC-9801 ●1万2800円

HD専用

当初より、発売日は少し延びてしまったが、その分、これまでにはわからなかった様々な情報が明らかになった。今回は、序盤の進め方に沿って、そうした新情報をメインにお伝えしよう。

自分のパートナーとなる秘書選びが、ゲームの行方を左右する大切なカギになることは以前にも書いた。しかし、その秘書は、何を基準に選んだらよいのだろうか。

↑充実したデータベースは、パソコン版ならではの要素といえるだろう。

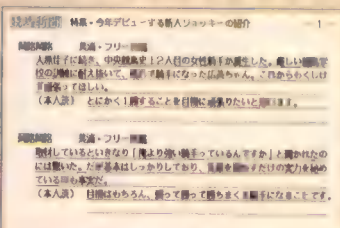
答えは、右に掲載した2枚の写真にある。秘書を選ぶ際には、各人ごとに設けられた情報ウインドーを参考にしよう。右の2枚のうち、左の写真がそれだ。このウインドーには、助言の正確さやその秘書が得意とする事柄、月給など各種の情報が示される。これらは、秘書選びの有益な参考データとなる。競馬初心者は、有馬桜子のように、基礎知識に精通した秘書を選ぶと、いろいろな局面で親切にアドバイスしてもらえるハズだ。反対に競馬に詳しい人は、写真で紹介した

↑➡ゲーム開始時に秘書を選ぶ際には、助言パターンや正確さをチェックすべし。

ビルを秘書に選ぶのもいいかもしれないぞ。普段のアドバイスは役に立たなくても、ここ一番では天才的なカンを閃かせるかもしれない。あくまでも仮定の話だが……。

秘書選びが終わったら、3歳馬と4歳馬の中から持ち馬を購入する。トレーニングもそこそこにすぐにレースに出したいという人は、ある程度仕上がった4歳馬を購入するといい。反対に自分の手でじっくり育てたいなら、発育途中の3歳馬を選ぶといいだろう。いずれにせよ、血統が重要な参考データになることはいうまでもない。

秘書と持ち馬を決定したら、画面はプレーヤーのオフィスに切り替わる。このオフィスと厩舎を往復して馬を鍛え、週末には競馬場に足を運んでレース観戦、というのが基本的な進め方になるだろう。オフィスは、様々なデータを検索したり、各地の競馬場や厩舎に移動するための起点となる。ここを活用することが、ゲームを上手に進めるキーポイントになるハズだ。

## 初心者にもとっつきやすい親切設計

左の写真は、プレーヤーのオフィスの内部を表わしたもの。本棚や机上のパソコン、電話、新聞などは、すべて情報検索のために使用することができる。競馬が苦手な人には、特にうれしいシステムだ。

### 競馬新聞で細かな情報をチェック!

## 各馬を徹底的に鍛える

手持ちの馬は、厩舎を訪れることでトレーニングすることができる。ベテランのトレーナーが、数多くの調教方法の中から各馬の個性に合わせて最適なものをチョイスしてくれるので、大した手間はかからないのだ。

### こまめに厩舎を訪ねる

⬅■時間の有無に関わらず、厩舎はまめに訪ねる。

# SUPREME WARRIOR

**世界に格闘ゲームは数あれど、このページで紹介するような格闘モノは今まで見たことがないだろう。なんとこの『SUPREME WARRIOR』は、プレーヤーの視点から見た実写画面で戦う格闘アクションゲームなのだ。しかもカンフーを題材にしているので、香港映画ばりの興奮が味わえるスグレものだ。**

●アクション ●Digital Pictures ●発売中
●PC ウィンドウズ95 マッキントッシュ

英語版

ここで紹介するのは、ちょっと変わりものの格闘ゲームだ。なんと、実写で、しかもプレーヤーである主人公の視点で、戦ってしまうというゲームなのである。

ゲームの舞台は、中国の奥地の村。ある日、村は仮面をつけた正体不明の一団に襲われる。村人は、カンフーを駆使して応戦するのだが、歯が立たない。そこにふらりと通りかかった若者（プレーヤーだ）が、村を救うべく立ち上がるというストーリーなのだ。

画面は、タイトル横の写真のような、プレーヤーの視点から見た構図。この画面で、カンフーの技を繰り出しながら戦うわけだ。掌底や十字受けなど、香港映画でよく見る動きで、敵を打ち攻撃を受け流し、次々と敵を倒していく。

プレーヤーを待ち受ける敵としては、火や土、風、水という４要素に属する計12人の戦士たちがいる。彼らはおのおのが独特のスタイルを持ち、それであるからしてその対処法も変わってくる。プレーヤーは、彼らの動きを研究し、いかにすれば攻撃を避けられるか、また、いかにすれば効果的に攻撃を当てられるかを考えださねばならないのだ。

実写で、しかも主人公の視点を使った格闘ゲーム。こいつは新しいジャンルの作品だよね。

## 舞台は中国の奥地

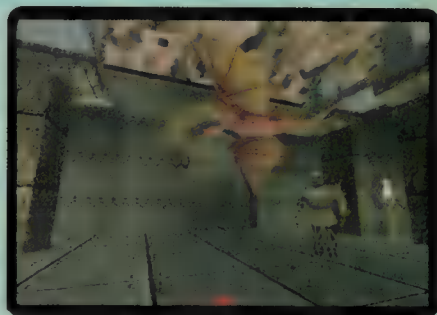
⬆ゲームの舞台である小さな村は、チベットと中国の国境付近に位置する。

⬆➡この村が、ある日謎の武装集団に襲われる。村人はひどく叩きのめされ、家や施設は破壊される。その後、写真の親玉が現われ、伝説の仮面の引き渡しを要求した。

## カンフーをマスターし悪人どもを蹴散らせ!

これらの基本的な動き以外にも、経験を積むことにより、必殺技をおぼえることもできるのだ。

# QUAKE

**最近のゲーム業界において、id Softwareはひとつの大きなキーワードとして認識されている。なんといっても、『DOOM』での成功が業界での同社の位置を極めて重要なものにしたのだ。ここでは、そのid Softwareが年末に発売を予定している、新たな3Dアクションゲームを紹介してみよう。**

●アクション ●id Software ●12月発売予定
●PC

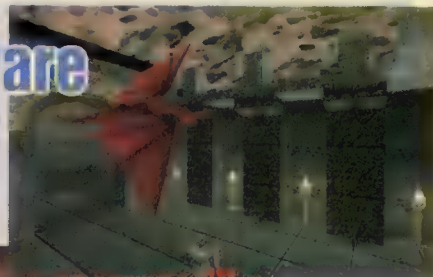
英語版

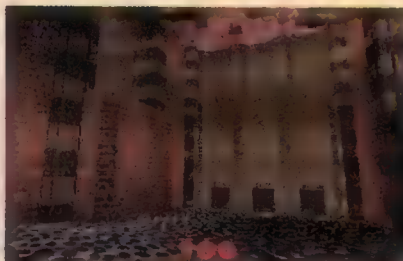
あの「DOOM」を作り、世界に対戦ゲームの渦を巻き起こしたソフトハウスid Softwareが、再びゲーム業界にひとつの流れを作りだそうとしている。「DOOM」の流れを継ぐ新作が、もうすぐ発売されることになったのだ。

「QUAKE」というタイトルのその作品は「DOOM」と同じく、いわゆる〝3Dアクション〟と言われるジャンルの作品になるようだ。プレーヤーの視点から眺める画面で、ダンジョン内を移動し、敵を倒しながら進んでいく。まあ、こう書くと、まるで「DOOM」の焼き直しのように感じられることだろう。しかし、このゲームには先達以上に進歩した部分を、いくつも見ることができるのだ。

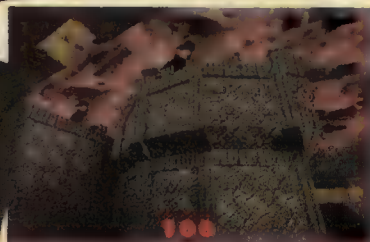
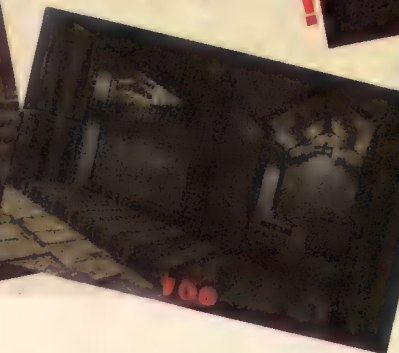
最大の進歩は、やはりグラフィックの変化だろう。その精度が格段に向上しているのだ。この写真を見ていただければ、一目瞭然だと思うが、背景から登場するキャラクターに至るまで、すべてがポリゴンで作られている。それにテクスチャーが張り込まれているのだからリアリティーという点では「DOOM」を軽く上まわっているぞ。

同社の製品であるからして、もちろん通信を使っての対戦プレー機能も充実している。正確な発売日は不明だが、なんにせよ待ち遠しい作品であるのは間違いない。

## id Softwareの新作はこれだ!

⬆⬅ゲームの舞台設定は、どうやら中世ヨーロッパになるようだ。したがって、敵はドラゴンやナイトなど、武器は棍棒やオノなどになるらしい。

## この美しいダンジョンをごらんあれ!!

実に美しい!

実にリアルで

ポリゴンで作り出されるダンジョンは、張られたテクスチャーの精密さもあいまって、リアルなことこのうえない。また、影の付けかたや光の当りぐあいなどからも、技術の進歩がありありと伺える。しかも、動きの滑らかさは、半端ではないのだ。

# Fury³

動いて動いて動きまくり、撃って撃って撃ちまくる。そんな空戦ものの3Dアクションゲームがウィンドウズでも遊べるようになったぞ。ウィンドウズ95の発売とともに、ゲームもウィンドウズ、という時代がすぐそこまできている。さあ、仕事の合間のストレス解消に、思いっきり撃ちまくってくれ！

●アクション　●Microsoft
●ウィンドウズ3.1、ウィンドウズ95

英語版

宇宙時代の到来とともに、人類は様々な宇宙の種族と交流を持つことになった。ところが、今までは友好的だった異星人たちが、突如として地球に攻撃を開始したのだ。この異星人の侵略から地球を救えるのは、キミの操る最新鋭戦闘機だけ。迫りくる異星人を前に、地球の命運をかけた戦いの火ぶたが今、切って落とされた！

とまあ、こんな感じのストーリーで始まるこのゲーム、実はPCのDOS版ゲームとして発売されている、『TERMINAL VELOCITY』のウィンドウズ3.1＆ウィンドウズ95対応版なのだ。

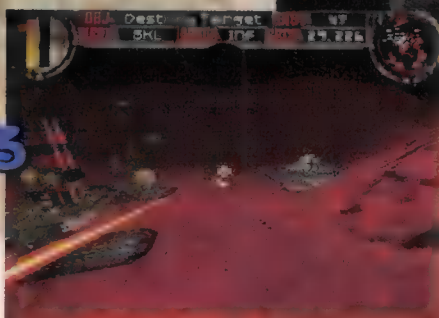
『TERMINAL VELOCITY』を知らない人のために、簡単に説明すると、言ってみれば、SFの空中戦版『DOOM』といった感じのゲームなのだ。ウィンドウズのアクションゲームというと、画面がコマ落ちしたり、ギクシャクとした動きなんてことを想像する人が多いとおもう。しかし、このゲームに限って、そんな心配はまったく無用なのだ。DOS版のゲームと比較しても、その滑らかな動きは、まったく遜色がないといっていいくらいすごい。また、その滑らかな動きを生かすために、機体の操縦は、非常に簡単なものになっている。テンキーで機体の上下左右決めて、Aキーと Z キーでスピードを調節、あとはスペースキーを連打して攻撃するだけなのだ。これなら機体のコントロールなんて面倒くさいことを考えずに、ゲームに没頭することができるぞ。

そろそろ発売される日本語版のウィンドウズ95。購入を考えてる人は、ぜひこのゲームもいっしょに買って楽しんでもらいたい。地球の平和はキミが守れ！

## 現在位置と目標を確認

◀自機が今どこにいて、攻撃の目標はどれだ？　というとき役に立つ広域レーダー。ゲームを始めたばかりの時は、いつもお世話になることになる。

## 地球の平和を守るため戦い抜け!!

『DOOM』系の3Dアクションゲームなので、当然なれないうちは、酔ってしまいます。敵の動きは3Dを生かした、くねくねとうねって迫ってくるものなので、なかなか苦戦させられるぞ。敵の機体を破壊するとパワーアップアイテムが現われるので、取りこぼさずにゲットしておきたい。むーん、しかし地球の平和を守るのは大変だなあ。

# HELL 日本語版

2090年、地上と地獄を結ぶ扉が開き、地獄のデーモンたちが地上にのさばり、街はすさみきっていた。そんな街で暮らすキミは、幾度目かの悪夢から目覚めたとき、職場の同僚に襲撃されてしまう。思いっきりヘビーな設定だけど、豪華な声優陣に凝った3DCG、複雑なストーリー展開と、ハマれることお約束。

●アドベンチャー ●ナムコ ●12月8日発売予定(ウィンドウズ版は1996年2月上旬発売予定)
●マッキントッシュ ●8800円 ※画面写真は英語版です

はてしなく続く異空間。突然、襲って来る巨大で不気味な顔。あっという間に、その大きな口に飲み込まれてしまう……。こんな目覚めの悪そうな夢のオープニングで始まる『HELL』の舞台は、2095年のワシントンD.C.街は、技術の進歩の副産物である超能力の乱用者や生体アンドロイドなどが、我が物顔で振る舞い、すさんでいた。が、街が荒廃した原因はそれだけでなかった。35年前の2060年、地上の実権を握る謎の組織〝ハンズ(神の手)〟が地上と地獄の扉を開いたことで、地獄からさまよい出たデーモンたちが人間たちの生活や精神を蝕み、またその一方で、政府と〝ハンズ〟は癒着し、支配力を増幅させていたのだ。

プレーヤーが操る主人公の男女ギデオンとレイチェルは、政府機関ARC(人工現実規制局)のエージェント。ある日、このふたりがあの悪夢から同時に目覚めたとき、政府の排除部隊が彼らのアパートに侵入、攻撃をしかけてきたのだ。逃げ出すことはできたものの、なぜ同じ政府側の組織から狙われたのかを、突き止めねばならない。

このように、舞台が地上と地獄を結んだ近未来なので、かなりアンダーグラウンドな雰囲気。そのヘビーな世界を際だたせる個性的なキャラクターが100 以上も登場する点や、細かな部分まで凝った作りのシーンが80を超えるっていうのだから、スケールのでっかさはお墨付き。加えて、情報収集だけの展開でなく、パズルや暗号の謎解き、アクションなども、しっかりと難しくなっているので、たっぷり時間をかけて遊べるぞ。

## 気合を入れて捜査開始

あちこち出歩き、情報を得るために必要な暗号解きやら銃撃戦やらで大忙しだ。それぞれ結構難度が高くて手こずるけど、細かく作り込んだCGやシーンを楽しむ余裕も持って欲しい。

⬅このマップから、あらゆる場所へ移動することができる。

➡同行する仲間、手に入れたアイテムを、ここで確認しよう。

⬆コミック・ブック・ショップの端末に、暗号を入力する。こんなシーンはあらゆる場所で登場する。

この『HELL』の特徴のひとつが、強烈な個性のキャラクターの存在だ。原作の英語版では、アフレコにデニス・ホッパーなど有名な俳優陣を使っている。今回の日本語版は、この雰囲気を生かすために声優スーパー陣を採用していて"アタリ"。また、一部のキャラの顔を、声をあてた俳優に似せているのも"やるねぇ"って感じ。

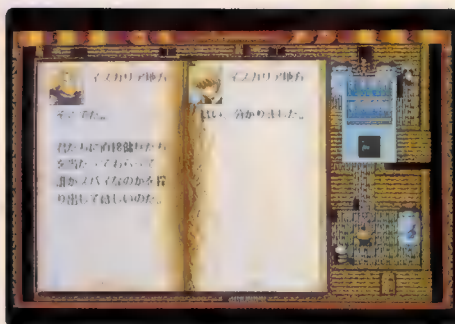
# 神王伝説クリスタニアDX

●ロールプレイング ●システムソフト ●12月中旬発売予定
●PC-9801、PC-9821 ●価格未定

幅広いメディア展開を見せる、ご存じクリスタニアワールド。パソコンでも、今年の7月にシステムソフトから『神王伝説クリスタニア』が発売されて、人気を集めていた。今回紹介する『DX』は、その『クリスタニア』にグループSNE書き下ろしの新シナリオを追加し、さらに16色モードにも対応した、リニューアルバージョンなのだ。

今さら説明するまでもないことだが、このゲームはテーブルトークRPGのシステムがもとになっている。土台がしっかりしているゲームだけに、クリスタニアのファンはもちろん、RPGファンなら、ぜひプレーして欲しい作品だね。

ちなみに、前作を持っている人のために、パワーアップキットも低価格で発売されるぞ。

➡PC-9801ユーザーの要望に応え、16色モードにも対応。

⬅神獣王たちが支配する大陸、クリスタニアを舞台に、壮大なストーリーが展開するぞ。

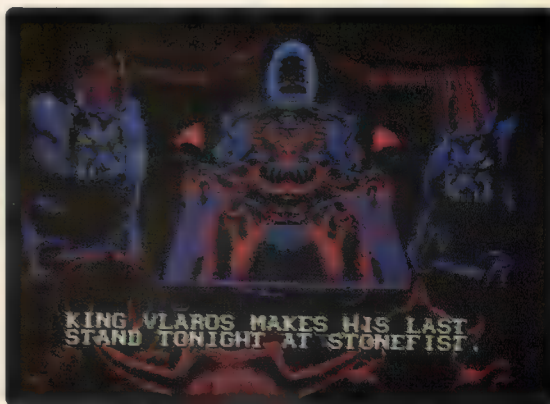
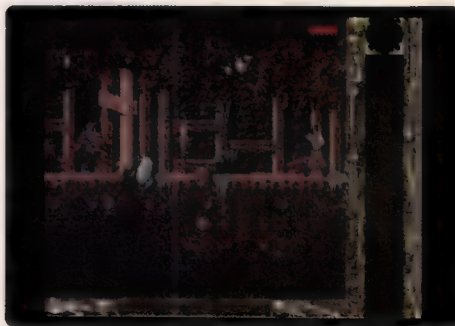
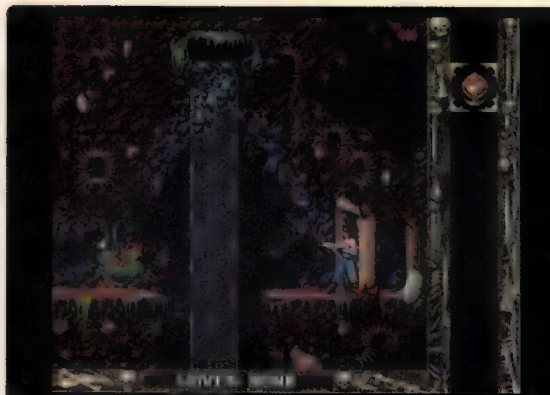
⬅プレーヤーを魅了する豊富なイベントとシナリオの数々。さすがはグループSNE、ってとこかな。

# BLACKTHORNE

●アクション ●マイクロマウス ●発売中
●PC

あの『プリンス オブ ペルシャ』を思い起こさせるアクションアドベンチャーゲームがキミの前に現われた。プレーヤーは、ブラックストーンの世界を支配する魔王を倒すため、単身モンスターの巣窟にのり込むのだ。クリアーすべき25面のミッションには、奴隷として働かされている同志が捕まっている。彼らを助けたり、ときには助けられたりしながら、立ちふさがるモンスターを駆逐し、魔王のもとへ進み行くのだ。

愛用の銃を片手に強敵と戦う勇姿は、実にリアル。迫力満点のグラフィックが、なお一層キミの闘いを引き立てるのだ。そして、ビート音の効いたサウンドと、シンプルな操作方法とが合わさって、必ずキミをハマらせることになるぞ。キミは見事に魔王を討ち取れるか!?

➡迫力のオープニング。魔王は辺境の城にいるぞ。

⬅緊張感が走る。モンスターとの銃撃戦だ。銃を撃ち終わったときの、わずかのすきを狙え!!

⬅見事に敵を倒したぞ。鮮血が飛び散る。また、銃を撃つと薬莢が飛んだりして、実にリアルなのだ。

# All☆Ster Apps for Windows95

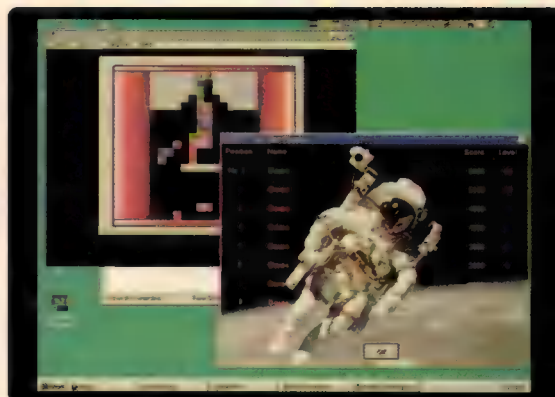
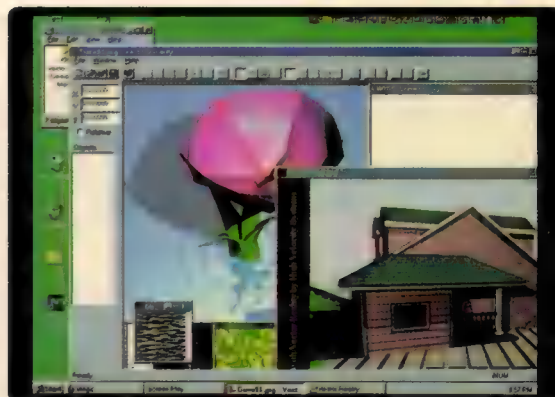
●ツール ●パシフィック・ハイテック ●11月23日発売予定
●ウィンドウズ ●2800円

コンピューター関連で、この冬一番の話題と言えば、やはり「ウィンドウズ95 日本語版」の発売だよね。早く製品版が触りたい！ ってカンジの今日このごろだけど、インターネット上では、すでにウィンドウズ95関連のアプリケーションで大賑わい。

このソフトの中には、世界中のウィンドウズサイトから集められた、そんなデモ版や各種ユーティリティなどのソフトが一挙に収録されている。

インターフェイスには日本語による一行説明と検索機能がついていて、収録内容がひと目でわかり、目的のソフトが見つけ出しやすいようになっているぞ。

AUTO PLAY対応で、わずらわしいセットアップの必要もない。手間いらずで実用的なこのソフト、95に興味のある人は、一度お試しあれ。

➡台風の軌跡をシミュレートするユーティリティソフト。

⬅ウィンドウズ95用のパズルゲーム。このソフトの中には、このようなゲームも入っているのだ。

⬅生成したオブジェクトを3Dのテクスチャーマッピングにレンダリングしてくれるソフトだぞ。

# ディスクステーション 第9号

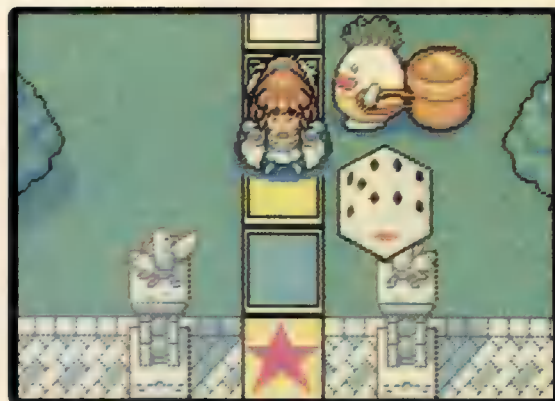
●バラエティー ●コンパイル ●12月8日発売予定
●PC-9801(CPU386以上) メモリー1.9メガバイト必要 ●1980円

ついに「ディスクステーション」が〝ディスク〟じゃなくなるぞ。なんと第9号はCD-ROMで発売されるのだ。CD-ROMで、しかも、お正月特大号ということもあり、9号は8本のゲームが収録されている、お得用だ。

あの「ぷよぷよ」でおなじみのキャラたちが活躍するスゴロク『魔道四五六』。創刊号で好評だったシミュレーションRPGの続編「デビルフォースⅡ」。ボールをバウンドさせて解決する不思議パズル「せらだま」。おなじみのシリーズ、「あっぷるそーす 森のクリスマス」に、3Dタイムトライアルゲーム、「ランナーズハイ」などなど、コンパイルノリの楽しいゲームばかりだ。

今度からCD-ROMの「ディスクステーション」は、ますます好調に暴走していく予定だぞ。

➡バウンド感が快い、「せらだま」。玉を操り、ゴールにゴー。

⬅「デビルフォース」の続編が、ついに登場だ。単体で市販されていてもおかしくない完成度だぞ。

⬅カワイイ「魔導物語」シリーズのキャラたちでスゴロク。こいつは正月から縁起がいーや。

# 馬王

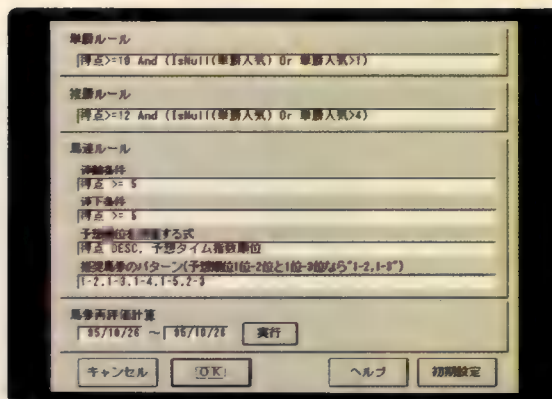
●シミュレーション ●サンワード ●発売中
●ウィンドウズ ●3万円

秋競馬たけなわのこの季節。連敗街道まっしぐらの競馬ファンにとっては、まさに泣くに泣けない季節でもあります。そこで、そんな馬券の買えるアダルトな読者ちゃんに、最新の競馬データベース＆予想ソフトを紹介しようではないか。

「馬王」の便利なところは、これまでの競馬予想ソフトにありがちだったデータ入力の手間が、ほとんどかからないところにある。パソコン通信のJRA-VANに加入していれば、データをダイレクトに、入力することができるのだ。データ入力はめんどうなだけに、この機能は便利だよね。

肝心のレース予想の的中率だけど、5点予想で、年間収支124パーセントとなかなかの好成績。よーし、コイツは久々に頼れる相棒の登場だぞ！

➡予想も大胆。13番人気の馬を3番手評価。見事に2着だ。

⬅これが「馬王」のメインメニュー画面。連勝複式だけでなく、単複のシミュレーションもできる。

⬅「馬王」では、自分で馬券予想の条件設定が可能。だから本命も穴党も満足のいくデータが得られる。

# ハウ マルチメディア コンピューターズ ワーク 日本語版

●バラエティ ●マルチソフト ●発売中
●ウィンドウズ ●8800円 CD専用

何気なく、あたりまえのように使っているパソコン。しかし、ハードディスクってどうやって情報を記録しているの？ とか、CPUは、具体的に何をやっているの？ なんて素朴な質問に、きちんと答えられる人って少ないのではないかな。

このソフトでは、〝コンピューター内部〞、〝フロッピードライブ〞など、パソコンを8つの部分に分け、それぞれの部品や機能について3Dアニメーションを交えて詳細に解説をしてくれるのだ。また、〝コンピューター百科〞の項目には、コンピューター用語の解説や通信の手順が説明されているぞ。

知らなくても困らないけれども、知っていると得をしたような気分になれること間違いなしの、この1枚。キミの手元に置いておきたいよね。

➡案内役ふたりのナレーションは、わかりやすくてグー。

⬅電源を入れてから、プログラムが実行されるまでの各機器の働きを写真とアニメとで説明。

⬅ボードやチップに愛を感じる人や、工具類を触るのが大好きって人にも、オススメなソフトだ。

# 鉄マン外伝
# /ゲーム大王の野望(仮)

●アドベンチャー　●テイチク　●12月8日発売予定
●ウィンドウズ、マッキントッシュ　●5800円

➡これは、〝金魚すくい〟の1シーン。現実もこんな露店のオジサンがいれば、盛り上がるよね。

➡〝岩石落とし〟に挑戦。でもこんなゲームやっててTEKIYA将軍の野望を阻止できるのか、不思議。

以前、このコーナーで紹介した『ハイ！鉄マンです』というソフトを覚えているかな。大阪ロボ行く末シミュレーションと銘打ち、ロボット〝鉄マン〟に大阪弁を覚えさせることで、プレーヤー自身も独特の大阪文化をコテコテっと楽しめるゲームだ。

今回はその外伝で、鉄マンが日本の上空に迫る縁日宇宙戦艦〝スペースドラゴン〟に潜入し、全地球上の露店の支配をもくろむTEKIYA将軍の野望を阻止しようというのだ。

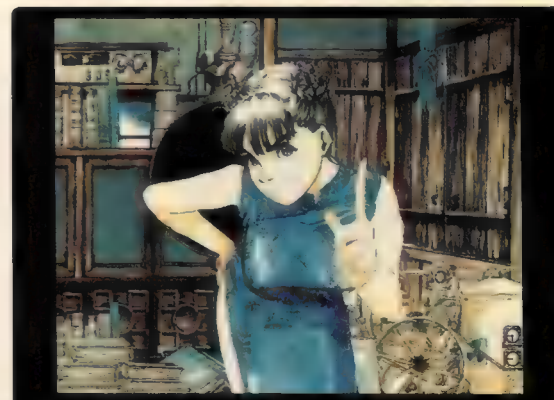
だが、収められている20種類以上のミニゲームは、露店のゲームを題材とした、金魚すくいや輪投げなどのなじみ深いものなので、なんとも気楽な野望劇だけどね。

また、登場する各キャラクターが、自分の持ち唄をミュージカル風に歌い上げるシーンも、なかなかグー。

➡これが、縁日宇宙戦艦〝スペースドラゴン〟の外観だ。

# めいどいんチャイナ

●バラエティ　●ガイナックス　●11月17日発売予定
●ウィンドウズ3.1、マッキントッシュ　●9800円

➡このように、ちょっとしたインタラクティブゲームを楽しむことができるモードもあります。

➡そんでもって、このようにチャイナさんとお話することができるモードというのもあるのだ。

えーと、まあ、そうなんですよ、ちょっとばかり遅れちゃいましたが、今度こそ出るんですよ。よかったな。

あ、別に鶴田謙二が寡作で有名だから、そのイメージに合わせたわけじゃないんだそうです。単なる画集ではなくて、ちょっとしたインタラクティブゲームを楽しめるようにしているうちについつい延びてしまった、とまあ担当の取材だと、そういう事情らしいです。

というわけで、ただただ絵を見るだけの画集とは、ちと趣が違っております。たとえば、アドベンチャーゲームをクリアーしないと絵が見られないとか、チャイナさんが時間によっていろんな反応を示してくれる、といった鶴田キャラによる〝お遊び〟がいっぱい!! ボ～ッとしてたら、絵を見ることができないぞ。

➡このように、鶴田作品をジックリ堪能できるモードあり。

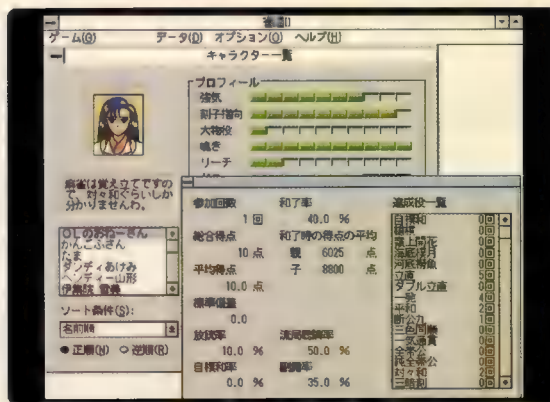
# 雀道 II

●テーブルゲーム ●システムソフト ●発売中
●ウィンドウズ ●8800円

テーブルゲームの定版ともいえる麻雀ソフト。この『雀道 II 』は、数あるタイトルの中でも、正統派の思考ルーチンと抜群の操作性を誇る本格的な4人打ち麻雀ソフトなのだ。豊富な機能と25人の個性的なキャラクター(雀士)たちが、"場"の雰囲気を見事に再現しているぞ。

機能については、アシスタント機能や打ち筋研究モード、符計算など、親切な機能がたくさん用意されているから、初心者でも手軽にプレーできる。オプションの設定やルールの選択も自由で、上級者の練習にもうってつけのソフトだ。

また、25人の雀士たちには詳細なパラメーターが設定されていて、それぞれの打ち方のクセや、多彩な手作りを楽しめる。加えて、自分好みのオリジナル雀士まで作れるのだ。

➡操作性はバツグンで、快適なプレーが楽しめるぞ。

■機能も豊富で、ただ打つだけでなく、打ち筋の研究やトーナメントなど、いろいろと遊べるのだ。

◆それぞれの雀士たちには詳細なパラメーターが設定されていて、強さ、打ち方も様々だ。

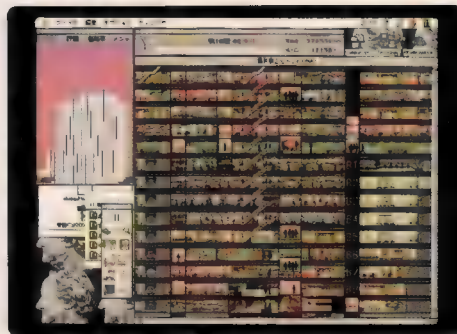
# TOWER/CD ~Christmas Disc~

●シミュレーション ●オープンブック ●11月22日発売予定
●ウィンドウズ、マッキントッシュ ●オープンプライス

プレーヤーがビルのオーナーになり、5つ星の評価を得るため様々な努力をするゲーム『タワー』。このソフトの限定生産オプションディスクが発売されることになったぞ。

クリスマスにちなんで、クリスマスデコレーションに彩られたビルを見られたり、ビルの中を歩きまわるサンタクロースに出会えちゃうかもしれないのだ。そして今回は、住人の生活が400本以上のアニメーションムービーで再現されている。その様子をのぞいて楽しもう。しかし、ビル内に出没する"こそ泥"には要注意。被害にあったテナントは、ビルから退去してしまうので、くれぐれも見逃さないように。

また、初回出荷分にはパッケージイラストのジグソーパズルが添付される。これはゲットしなくちゃだね。

■ビルの住人の生活がムービーで再現されているぞ。

◆「Tower1、2」の画面。これを持っていないと、このCDは使用できないので注意。

◆サンタだ、サンタ！ クリスマスの夜には、ビルを訪れ、プレゼントを配って歩いているのだ。

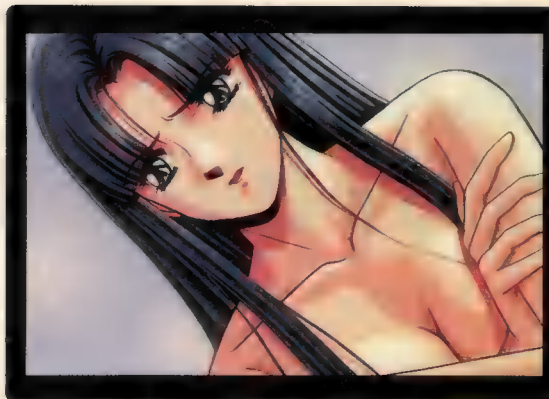
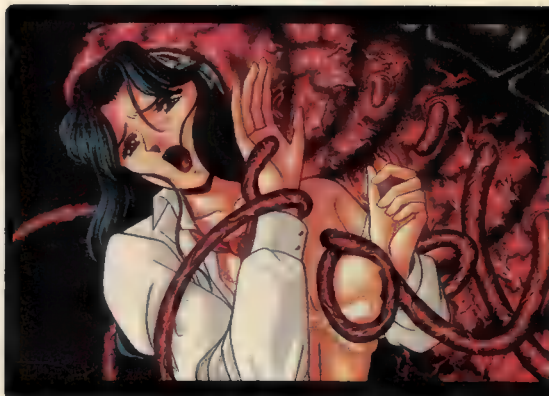
# 妖獣戦記2 ー黎明の戦士たちー

●シミュレーション　●ティーオー　●発売中
●PC-9801VX　●9800円

前作、『続・妖獣戦記』から10ヵ月後が今回の舞台。〝The Third〟と呼ばれる核兵器を使った世界大戦の副産物である妖獣と、人類の戦いを描く近未来シミュレーション。再び盛り返してきた妖獣の勢力に、特殊警察A.S.S.P.のメンバーが立ち向かう、シリーズ最終章だ。

今回から武装選択がなくなり、新しくキャラクター別の特殊攻撃コマンドが加わった。これでキャラの個性を戦闘中も感じられるようになり、さらに、特殊攻撃時のアニメーションが雰囲気を盛り上げるぞ。

そして今回も、妖獣に襲われる女の子たちの、ヌルヌルなエッチシーンは健在。妖獣のウネウネ触手になぶられている彼女たちを助け出し、人類の脅威である妖獣たちとの戦いに、今度こそ終止符を打つのだ！

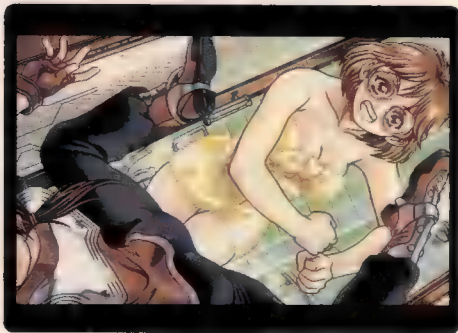
➡毎度おなじみの戦闘シーン。作戦を立てたら戦いにのぞめ。

⬅今回からは、シナリオの進行にあわせてエッチシーンが展開する。戦闘のあい間も重要なのだ。

⬅ヌルヌルベトベトの妖獣の触手は、容赦なく女の子の身体を犯しまくる。これがこのゲームの特徴だ

# JACK ー背徳の女神ー

●アドベンチャー　●シルキーズ　●11月30日発売予定
●PC-9801、PC　●7800円

主人公の名前は、ジャック・マーティン。軍人くずれの私立探偵。陽気で明るい性格だが、ヒマさえあれば酒をあおり、アル中になりかけている。おまけに女好きで、金にすぐ目がくらむという、とても元軍人とは思えない、しかも現探偵とも思えない男である。このゲームは、そんな彼が宇宙を舞台に活躍(?)する、SFアドベンチャーだ。

さて、物語は主人公のジャックがかつての上官から、〝ファントムを探してくれ〟という依頼を受け、手がかりを求めて辺境の惑星にシャトルで向かうところから始まる。ジャックにとって、この依頼は楽勝のように見えたのだが……。

目まぐるしく変わるストーリー展開、そして濃厚なエッチシーンに、知らず知らずのめり込んでいくぞ。

➡口が軽く、独断的な考えを持つフリーライターのホリィ。

⬅女賞金稼ぎのバーバラ。乗船目的が不明でとても怪しい。危険な香りを漂わせるワイルドな女だ。

⬅星系間連絡船ゴールドマリーの客室メイド、ベル。男性恐怖症のくせに、パンツを脱いでいるとは……。

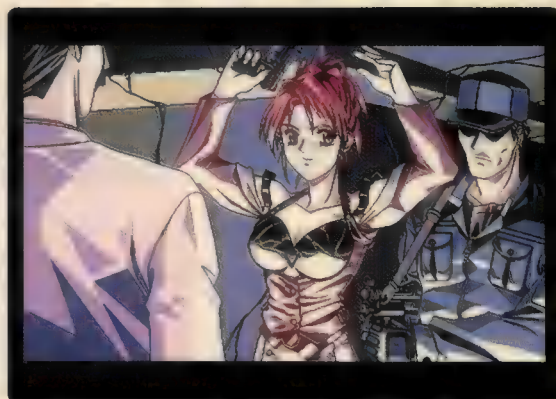
# EVE −burst error−

●アドベンチャー ●シーズウェア ●11月12日発売予定
●PC-9801 ●8800円

HD専用 18歳未満禁

『エイミーと呼ばないでっ』がヒットを記録したシーズウェアから、最新作がリリースされる。あの感動作『デザイア』で好評だった、〝マルチサイトストーリー″を採用したアドベンチャーだ。マルチサイトストーリーとは、ひとつの物語を、ふたつの違う視点から体験するシステムのことだ。このゲームにはふたりの主人公が存在し、ひとつの事件を、ふたり別々の立場から楽しむことができるぞ。つまりひと粒で二度おいしいゲームなのだ。

主人公は、私立探偵の天城小次郎(♂)と、一級捜査官である法条まりな(♀)。どちらかを選択してプレーしよう。ふたりとも、ゲーム開始直後は違う場所、違う事件から始まるので、どう絡んでくるのか見ものだ。なお、要ハードディスクなので注意。

➡男のほうの主人公の、天城小次郎だ。キミは髪を切れ。

⬅女のほうの主人公、法条まりなちゃんだ。キミは余裕かましてホールドアップしていていいのか。

■これこれムスメ、緊張している場合ではないぞ。パンツがうっかり脱げかかっているではないかね。

# 緋色の姉妹

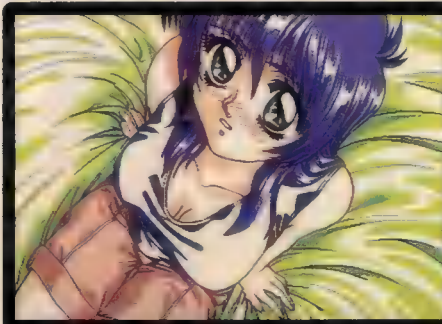
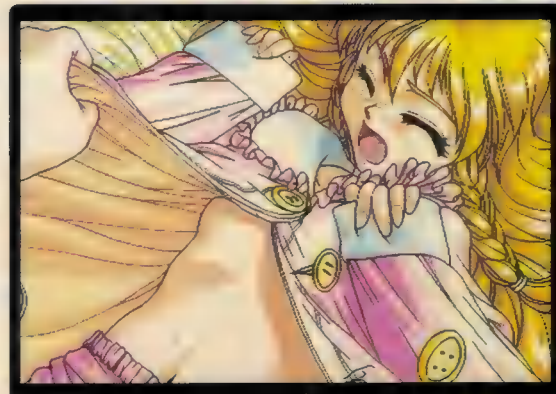
●アドベンチャー ●ジャニス ●12月15日発売予定
●PC-98[illegible]1 ●[illegible]円

18歳未満禁

ジャニスの18禁ゲーム、記念すべき第10弾は、ちょっと過激な調教ものアドベンチャーだ。父親の再婚によって突然3人の美人姉妹とひとつ屋根の下で暮らすことになってしまった俊介(プレーヤー)。両親が新婚旅行から帰ってくるまでの1週間、男の欲望を満たしたいだけ満たすがよいぞ。

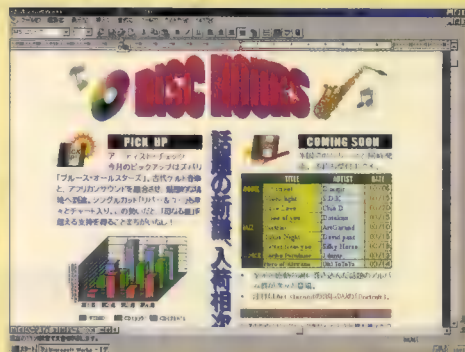
ちなみに、ポルノ作家である俊介の父親は典型的なサドで、俊介もその血を受け継いでいる。さらに、父親の再婚した相手はマゾっ気があるらしく、3人の娘も多かれ少なかれその血を継いでいる。となれば、やることは決まっているよね。両親が帰ってくるまでは1週間あるから、3人の娘を好きなだけ調教してくれ。

ゲームは、コマンド選択によって進んでいくから、手軽に遊べるぞ。

➡いきなり3人、と言われても、いやあ、困るなあ。

⬅調教、SMモノだけあって、過激なシーンも盛りだくさん。モニターにはいつも肌色が……。

■末っ子の恵美は甘えん坊。でも、実は一番母親の資質を受け継いでいて、マゾっ気も十分あり。

# Software Frontier

## Microsoft Office for Windows95

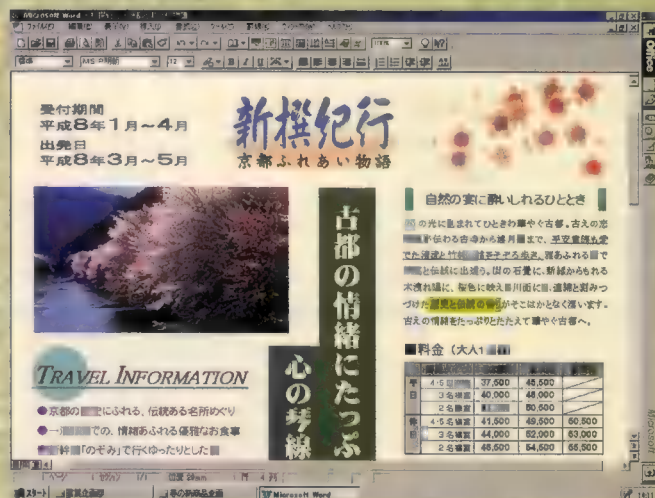
この号が出るころには、日本語版ウィンドウズ95の発売も秒読み段階に来ていると思う。なんと、同時に『Microsoft Office for Windows95』も発売される。このパッケージには、ワープロや表計算ソフトなど便利なツールが入っており、32ビットアプリケーションなので高速処理も可能だ。

●マイクロソフト [illegible] 万2000円、[illegible] 万8000円
●メモリー [illegible]

この『Microsoft Office95』というソフトは、ログインを読んでいる読者にはあまりなじみがないかもしれない。だけど、ビジネスとしてパソコンを使っている人ならこのソフトを使っている人は多いんじゃないかな。というのもこのソフトは、ワープロや表計算ソフトの入った統合ソフトというもので、今回のバージョンは、ウィンドウズ95対応ということになったこと。プログラム自体も32ビットアプリケーションで稼動しているので、従来のバージョンと比べると格段に高速になっているのだ。もちろんインターフェイス部分も含めウィンドウズ95に標準搭載されている機能はすべて使えるぞ。

今回のバージョンに搭載されているアプリケーションは、ワープロソフトの『Word』、表計算ソフトの『Excel』、プレゼンテーションソフト『Power Point』、スケジュールソフトの『Schedule＋（プラス）』の4種類。なお、プロユース向けとしてProfessional Editionでは、データベースソフト『Microsoft Access』が追加されているのだ。『Microsoft Office95』をインストールすると、下の画面写真のようなタスクバーがもうひとつ現われる。デフォルトは、『Word』などで書いた文書をメール送信したり、スケジューラーの予定の追加を行なうくらいしかないが、このアイコンはカスタマイズができるので、自由に設定することをすすめるぞ。また、ウィンドウズ95標準のタスクバーと連動しており、スタートボタンに登録しているアプリケーションは、『Office95』側のタスクバーでも呼び出せ、従来のタスクバーを隠して、『Office95』のタスクバーを使うのもいいかもね。

## Microsoft Word

この『Microsoft Word』は、一太郎と並んでメジャーなワープロソフト。最近のワープロソフトは、かなり高性能になっていて、ページレイアウト機能を持っているソフトも多くなってきている。この『Word』にもその機能を搭載しており、右の画面写真のような段割りなども簡単にできるので、ちょっとしたDTP（デスクトップ パブリッシング）ソフトとして使うこともできるのだ。そのほかにもほかのワープロソフトにはない機能が満載しているので、このへんを詳しく紹介しよう。

まず、手紙を書くときあいさつとして必ず"拝啓"と入力するよね。拝啓と書いたら必ず"敬具"で締めなければならないのは、みんな知っているよね。でも、たま〜にというかついうっかりというか忘れることもある。『Word』では、挨拶文に関してはあらかじめ登録されており、文頭で"拝啓"と入力すれば、自動的に"敬具"という文字も表示してくれるのだ。これならうっかり忘れたり書き忘れたりしないよね。また、ただし書きなどでよく使う場合で文頭に①と入力すると、次の行でも自動的に②と表示してくれる。これは便利な機能だぞ。さらに表組みも簡単に作れるようになり、範囲指定をしたあと枠の数を設定するだけで自動的に作ってくれる仕組みになっているぞ。

そのほかにもMSN（マイクロソフト ネットワーク）と連動しているので、『Word』で書いた文章をそのまま送信することもできるので、様様な場面で活用できるのだ。

## Microsoft Excel

読者のみんなは表計算ソフトといってもピンと来ないんじゃないかと思う。表計算ソフトもやはりビジネス向けのソフトで主にデータなどをまとめるときに威力を発揮するもの。まあ、パーソナルユースで使うとなると住所録などに使うこともできるかな。膨大なデータをまとめてその合計や平均を求める計算は得意なソフトでもあるのだ。また、32ビットアプリケーションになったことで従来のバージョンと比べても高速になっていることが大きい。今回のバージョンでの最大の特徴は、ウィンドウズ95で標準搭載されたネットワーク機能によってデータを共有できること。これによって作業効率がアップすること間違いなしだぞ。

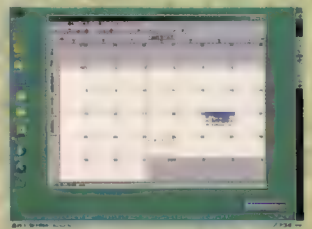
⬆従来の表計算のほかにもグラフやグラフィックを張り込むことが可能だぞ。

## Microsoft Powerpoint

プレゼンテーションもあまり聞かないと思う。これは会議などで、現在のプロジェクトの状況を図解などで報告することだ。この『Power Point』は、プレゼンテーションを作成するソフトというワケだ。プレゼンテーションなどと、ちょっと難しいことをいっているが、実際の作成は簡単。グラフィックツールを操る感覚でサクサクっと作り、画像データや音声データなどを貼り付けるだけで、ほとんど完成といってもいい。ただそれだけではなく、メリハリをつけるため画面をフラッシュさせたりなど様々な特殊効果を起こすこともできるぞ。もちろん画像データなどのファイルをドラッグ・アンド・ドロップでばっちりだ。

⬆面倒なプレゼンテーションの制作も簡単にできちゃうのだ。

## Microsoft Schedule+

今回のバージョンからスケジュールソフトである『Schedule+』が新たに追加された。スケジュールソフトということもあって、ユーザーの予定を入力して管理しておくもの。当たり前だけどね。予定表の表示は、1日/週間/月間で区切られており、確認したい情報によってモードを切り替えればいい。もちろんこれにもネットワーク機能に対応しているので、ネットワークにつながっていれば、ほかの人の予定などを見ることも可能。また、住所録も内蔵されているのがポイント。ウィンドウズ95の"ダイヤラー"と連動しているので、電話のボタンを押せば自動的に電話をかけてくれる優れものだ。これは使いやすいのでオススメ。

⬆月間カレンダーにしておけば、その月の予定をひと目で把握できる。

## バインダー

『Excel』や『Power Point』で作成したデータを管理するのも意外と面倒な作業だよね。そんなときに便利なのは『バインダー』という機能だ。この機能は、作成したデータをあたかもバインダーに収録しているかのようにデータを管理できるのだ。データを収録も面倒なコマンドは一切なしでできる。やり方は収録するデータのアイコンをドラッグ・アンド・ドロップで『バインダー』のウィンドーに持ってくるだけで登録できるぞ。ね、簡単でしょ。また、データを保管するだけではなく、『Excel』で作成した表計算のデータを『Power Point』に取り込んでプレゼンテーションを作るといった編集作業を行なうこともできるのだ。

⬆面倒なデータの管理はコイツに任せればすべてオーケーだ。

## そのほかにも機能満載!!

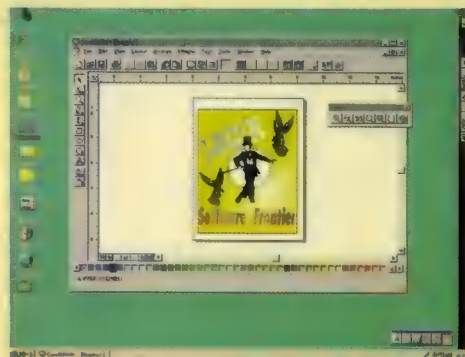
上のカコミで各アプリケーションの簡単な概要を紹介したけど、誌面では書ききれないくらいたくさんの機能が搭載している。ここでは書ききれなかった機能と発売時期について簡単に紹介しよう。

まず、大きく変わったのはヘルプファイルの表示のしかた。従来ウィンドウズでは、ヘルプファイルはヘルプの目次が表示され、そこから自分の知りたいヘルプを検索するといったものだったよね。今回の『Office95』では、"アンサーウィザード"という機能を搭載して、さらにユーザーフレンドリーな環境を提供しているのだ。従来のヘルプファイルは、知りたい項目を順に追っていき、最終的に目的のヘルプにたどり着くといったもの。だけど、アンサーウィザードは、今までのヘルプとはまったく逆で人に尋ねる感じでわからない機能について教えてくれるといったもの。たとえば、『バインダーの使い方』と入力すると、それに関する情報をすべて検索してくれる仕組みになっている。この機能さえあれば厚いマニュアルを読まなくてもいいかも。もちろん、従来のヘルプ機能もあるぞ。このアンサーウィザードという機能は、初心者はもとよりベテランにとっても便利なものなので、ぜひともこの機能が普及してほしいぞ。

なお、『Office95』の発売時期は、ウィンドウズ95と同時に発売されるようだ。総合的に見れば、ウィンドウズ95の機能を最大限活用できるソフトといえるだろう。しかし、ユーザーのターゲットがビジネスユーザーなのでパーソナルユーザーがこのソフトを使いこなすのは難しいかも。まあ、『Word』や『Excel』などに関しては、単体パッケージとしても12月8日、『Powerpoint』が12月15日に一斉に発売されるので、こちらを購入するのもいいかもね。ちなみにウィンドウズ95に標準搭載している"ワードパッド"は、『Word』の機能限定版というのは知っていたかな。限定版なので今回紹介したことはほとんどできないけど、感じはつかめるハズだぞ。

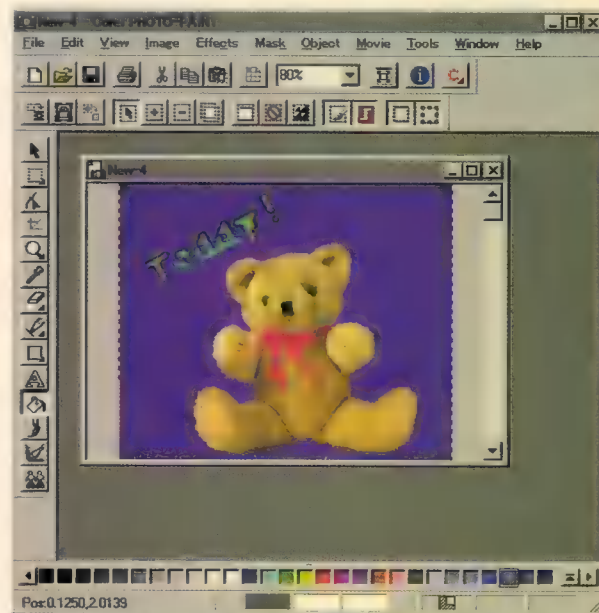
⬆これが「Microsoft Office95」のパッケージ。今までの『MS Office』を使っていた人もバージョンアップしよう。

# COREL DRAW!6

ウィンドウズ用のグラフィックソフトとしてアメリカでナンバーワンの実績を誇る『COREL DRAW!』だが、ウィンドウズ95対応のバージョン6が発売された。バージョンを重ねていくごとに様々な機能が搭載されていたが、ついに今回から3Dグラフィックも作成できるようになったのだ。

●COREL ●ウィンドウズ95 ●CPU486DX(推奨DX266メガヘルツ) ●メモリー8メガバイト(推奨16メガバイト以上) ●HD170メガバイト以上 CD専用 英語版

みんなはウィンドウズ用のグラフィックツールは何を使っているのかな。多くの人は『Photoshop』や『G.CREW』といったものだろう。ちなみにアメリカでは、今回紹介する『COREL DRAW!』が多くの人に支持されているのだ。また、ウィンドウズ95が発売されたこともあり32ビットアプリケーションの新バージョンがアメリカで発売され、近々日本語版も発売が予定されている。ここでは新しくなった『COREL DRAW!6』について簡単に紹介しよう。

このソフトは、単なるドローツールではなく、様々な機能を搭載している。代表的なのは、画像データの加工を行なうフォトレタッチ、3Dレンダリング&モデリング機能、そして動画データ作成ツールといったものも搭載していて、コレさえあればほかのツールはいらないといってもいいだろう。しかもフォントやクリップアートも充実していて、なんとCD-ROM4枚組みというボリュームのあるソフトなのだ。また、32ビットアプリケーションを採用しているので、レンダリングスピードも高速処理が可能。また、OLE2に対応しているので、マスキング処理をした画像データをドラッグしてウインドーの外へ配置させると、自動的に新しいウインドーが開いてくれる。状況によっては、画像データをほかのウインドーに待避させておき、画像処理が終わったら、待避していた画像データをドラッグアンドドロップで元の位置に戻すという芸当もできるぞ。

■◆ただ文字を表示させるだけではなく、様々な[illegible]から表現することが可能になった。たとえば、今までは文字に色をつけたりパターンを貼り付けただけだったけど、今回からさらに〝テクスチャー〟と呼ばれるタイル画も貼り付けられるぞ

◆今回のバージョンからOLE2に対応しているので、画像データをドラッグアンドドロップで簡単に画像データの加工ができるようになったのだ。

## フォントやクリップアートも充実!!

このソフトには実に豊富な数のデータが登録されている。まず、フォントだが、欧文フォントが1000フォント収録されている。といっても中には同じフォントだけど、ボールド(太字)になっているものもいくつかあるので、実質は800くらいかな。といっても膨大な数だけどね。驚くのはまだ早い。クリップアート集が全部で2万5000種類というのは、ほかのグラフィックツールの追従を許さないくらい豊富さを誇っている。しかも、クリップアートのデータは、すべて著作権フリーなので、ユーザーがどのように使おうと自由なのだ。なお、フォントに関しては、『Corel FONT MASTER』を使えば、簡単にインストールができるぞ。なお、フォントは膨大な量あるので、ハードディスクの容量が心配の人は、控えたほうがいいかもね。

◆フォントの数はホント豊富って感じ。でも、欧文フォントしかないけどね。

# コレだけあればほかはいらない高機能ソフト

ここからは『COREL DRAW！6』のソフトについて紹介しよう。なお、ページの関係上すべての機能を書くことはできないので、今回は代表的なソフトを絞ってみたので、これを見ればどんな感じのソフトかわかると思う。前のページでも書いたけど、このソフトひとつあれば、ほとんどのグラフィック作業にはこと足りてしまう。また、搭載されているソフトは、1種類ではなく、ドローならドローソフト、3Dモーフィングやレイトレーシングならモーション3Dソフトといった感じで目的にあったソフトを使えばいいのだ。使用するソフトは別々だけど、製作したデータはすべて互換性を持っており、ドラッグ･アンド･ドロップを行なうだけで簡単にデータのコンバートができるようになっている。これは便利だよね。

同梱されているソフトの中には、グラフィックツールとあまり関係ないと思われるものも入っていたりする。文字認識機能やページレイアウト機能、そしてグラフを表示させるといったものだ。

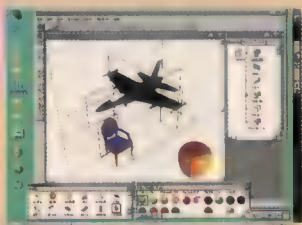
## COREL DRAW

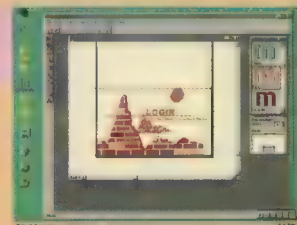
このソフトのメインであるドローツール。実際に線を引いて絵を描くこともできるが、画面写真のような豊富なクリップアートやフォントを駆使して作成するポップのほうがあっているかも。バージョン6になって彩色のバリエーションが増えたので、さらに柔軟な作画もできるようになったぞ。イラストに特殊効果をつけたい場合は、右のフォトレタッチソフトを使用する。なお、ドローツールのほかにページレイアウト機能を持っており、段組みなどを設定するだけでオーケー。あとは文章を書き込んでいくだけ。ツールとしては、初心者でも扱いやすい部類なので、ぜひとも使いこなしてほしい。

## COREL PHOTO PAINT

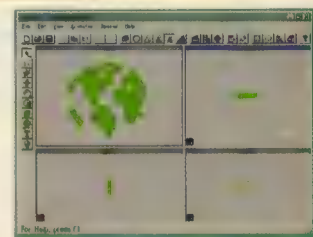
フォトレタッチソフトとは、画像のサイズや色数を変更したり、特殊な効果を使って画像データを変形させたりできるツールだ。以前このコーナーでもこの手のソフトの紹介をしているので、知っている人も多いだろう。機能面からいうと、現在販売されているレタッチソフトの機能はすべて搭載されている。たとえば、画面全体のコントラストを上げたり、ある部分だけ色を変えられるのだ。また、動画データのAVIファイルなど1カットずつ編集するという芸当も可能なのだ。ちなみに簡易的であるけど、ドローソフトとしても使えるのがポイントかな。

## COREL DREAM 3D

今回のバージョンから追加されたソフト。ドローソフトの壁を越えて、ついに3Dモデリングも可能にしてしまった。バージョン5では、モーフィングやマルチメディアタイトルを作成ツールが登場しているので、これだけあれば、いろいろなことができることうけあいだ。また、実際にモデリングを行ないオリジナルのモデリングを作成するほかにも画面写真のようなサンプルを適当にいじってみてそれを元に作っていくということもできるのだ。さらにこのソフトで作成した3Dモデリングオブジェクトを、〝モーション3D〟というソフトに持っていって、アニメーションさせることだってできるぞ。

## COREL DEPTH

最後を締めくくるのは、画面写真のようなテキストとグラフィックとの組み合わせでイメージを作るもの。作成方法も実に簡単。リストの中から好きなグラフィックを選び、テキストを入力するだけ。あとは、自動的に見本通りに作成してくる仕組みになっている。このソフトは主に、ポップとして十分利用できる点や文字などのデータを自動的に配置してくれるので、誰でも簡単にポップの作成ができるというわけだ。なお、作成したグラフィックの色を変更することができる。これは好きな色というわけでなく、メタリックなどコンピューター側であらかじめ設定したものから選ぶようになっているぞ。

## 日本語版について

さて、グラフィックツールとは思えないくらい高機能なソフト。日本語版は発売されるのだろうか。ここではそんな疑問についてばっちりお答えしよう。まず、日本語版についてだけど、現段階では正確な時期はわからないけど、来年早々に発売されるそうだ。しかし、どのような形態で出るのかは未定とのこと。話によれば日本語訳をして出荷されるのは、このソフトのメインである、『COREL DRAW』のみかもしれない。確かに日本語版、しかもウィンドウズ95対応版が早い時期に発売されるのはとてもよいことだと思う。しかし、豊富なアプリケーションをすべて削ってしまうのはちょっと忍びない。できれば発売時期を少し遅らせてもすべての機能を搭載したモノを出してほしいぞ。

今回はページの関係上、すべての機能を紹介しきれなかったので、ソフトの全体像が見えてこない人もいるかもしれない。もう少し突っ込んだ紹介は、日本語版が発売されてから再び詳しく紹介するので期待していてくれ。グラフィックツールといって操作が難しいと思っている人がいると思うけど、この『COREL DRAW！6』は、初心者でも扱いやすいグラフィックツールといえるだろう。

⬆日本語版には、3D環境が搭載されないかも。もしホントならちょっと残念。

# WORLD RANKINGS

# JAPAN ▶ TOP10

## 1　2　大戦略 for Windows　2586 

●システムソフト　●ウィンドウズ
●9800円[illegible]

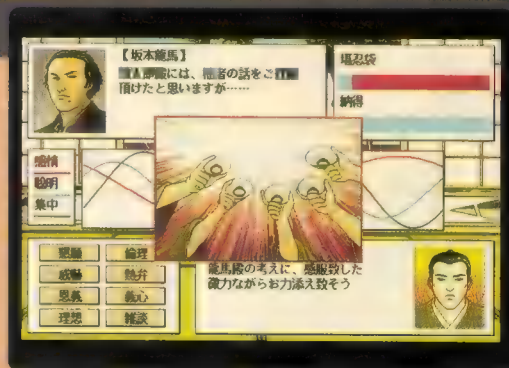
戦略シミュレーション史上に残る、不朽の名作『大戦略』シリーズ。常に進化し続けてきたこのシリーズも、今年でとうとう、誕生から10年目を迎えた。

そして、この記念すべき年に発売された、『大戦略 for Windows』と『大戦略 for Macintosh』は、まるでシリーズの原点を見直すかのようにルールとシステムが簡素化され、それによって多くのユーザーが楽しめるシミュレーションになっている。『大戦略』を追い続けて来たファンにとっては少し物足りないかもしれないが、多様化し、複雑になってしまったシミュレーションから離れて行ったファンにとっては、これ以上ないくらい、うってつけの作品なのだ。それに、迫力のグラフィックやアニメーションは必見ものだぞ。

## 2　5　維新開国　2089

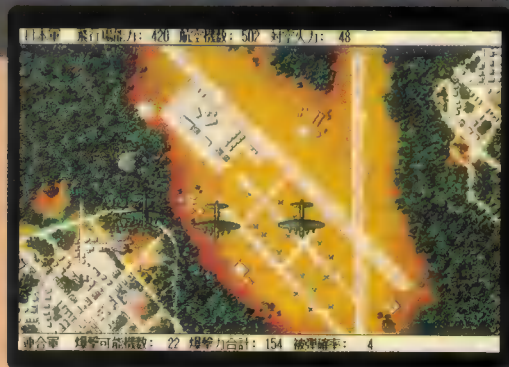
●龍[illegible]　●PC98(HD[illegible])
●9800円[illegible]

このゲームは、新しい時代の幕開けに生きた志士、たとえば、坂本龍馬や西郷隆盛など、500人もの登場人物からひとりを選んで、幕末時代の思想統一を目指すシミュレーションだ。

さて、プレーヤーによってゲームの進め方は違うと思うけれど、目的はみんなひとつ、思想の統一。だけど、活動するにも志士を養うにも、船を操るにもお金がかかる。そこで、金銭的に恵まれている藩を味方につけると心強いわけだ。ここでオススメしちゃう藩は、なんといっても加賀藩。さすが加賀百万石と言われるだけあって、財力はピカいち。それに軍備も抜群だ。あとに続くのは、薩摩や長州、土佐、尾張といったところかな。もっとも、いちばん裕福なのは幕府なんだけどね。

## 3　－　太平洋の嵐2　1736

●[illegible]　●PC98(HD[illegible])
●12800円(3.5D、5D)

このゲームは太平洋戦争を忠実に再現したウォーシミュレーション。前作から8年、当時の日本が置かれていた状況など細かい部分にわたったデータをそのまま踏襲し、新ルールやデータが追加され、いっそう難易度の高いゲームとして生まれ変わっているぞ。

とにかく史実に基づいているゲータなので、日本でプレーした場合、そのままでは敗戦の憂き目にあうのは必定。勝つためには、新しい戦略を考えないとダメなのだ。日本がなぜ負けたのかというのを把握したあと、自分の考えを照らし合せて作戦を練っていけば、きっと納得のいく勝利へと日本を導くことができるはずだ。序盤は敵の戦力を削ぐことに専念し、反撃されても被害を最小限に押さえるようにしよう。

| 順位 | 前回 | タイトル | ポイント |
|---|---|---|---|
| 4 | 1 | 信長の野望 天翔記 パワーアップキット<br>●光栄 ●PC98(HD専用) ●6800円(3.5D、5D) | 1399 |
| 5 | 8 | DOOM II<br>●イマジニア ●PC98、PC、マッキントッシュ ●9800円(3.5D、CD) | 1254 |
| 6 | 3 | パワードール2ダッシュ<br>●工画堂スタジオ ●PC98 ●9000円(3.5D、5D) | 917 |
| 7 | − | トキオ2<br>●アートディンク ●PC98(HD専用) ●10800円(CD) | 884 |
| 8 | 6 | シムタウン<br>●イマジニア ●ウィンドウズ、マッキントッシュ ●9800円(CD) | 867 |
| 9 | − | シムシティー2000 for Windows<br>●イマジニア ●ウィンドウズ ●9800円(3.5D) | 850 |
| 10 | − | 三國志英傑伝 for Windows<br>●光栄 ●ウィンドウズ ●12800円(CD) | 737 |

## このソフトに注目!

### F-15 ストライク イーグルIII

●スペクトラム ホロバイト ジャパン ●PC-9821 ●12800円(3.5D、CD)

シミュレーションゲームの老舗、スペクトラム ホロバイト ジャパンから発売されたのは、本場アメリカのファンにウケにウケた本格的フライトシミュレーターのPC-9821版。米空軍の主力戦闘爆撃機、F-15ストライクイーグルに乗り込んで、実機も活躍したペルシャ湾をはじめ、朝鮮半島、中米という3空域での作戦行動に参加するのだ。

ゲーム最大のウリは、リアルさ満点の操縦感覚。ドッグファイトから着陸操作まで、ピカイチの臨場感が味わえる。また、実機を忠実に再現したコックピットからの眺めは、PC-9821版のフライトものとしては最高の仕上がり。特に、夜間飛行時の景色の美しさは必見だ。このほか、細かな武器設定やモデム対戦機能など、ゲームを面白くするための仕掛けがいっぱい。フライト野郎なら絶対に見逃せない作品だ。

◆搭載できる武器の種類は実に多彩。与えられたミッションに応じて選択するのだ。

■SOFTLOG中、メディアには次の記号を使っています。
- ●3.5インチディスク――3.5D(2DD、2HDを含む)
- ●5インチディスク――5D(2D、2DD、2HDを含む)
- ●CD-ROM――CD

●このランキングは、321ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、'95年10月13日から10月26日までの実際の売上データに基づいて、ポイント集計したものです。集計は販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。
●機種によって対応メディアが異なりますので、購入の際は必ず販売店で確認してください。
●対応機種の"PC"とは、IBM-PC及びその互換機の略称です。
●標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

マーク一覧

# U.S.A.▶TOP10

なんと、アメリカのチャートは10本中、8本がニューソフト。どこの国も年末に向けて、続々と新作が発表されているようだ。

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー | 機種 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | − | COMMAND & CONQUER | Westwood Studios | PC |
| 2 | − | CRUSADER:NO REMORSE | Origin | PC |
| 3 | − | CAESAR II | Sierra On-line | PC |
| 4 | − | NHL HOCKEY '96 | EA Sports | PC |
| 5 | − | ASCENDANCY | The Logic Factory | PC |
| 6 | − | THE NEED FOR SPEED | EA Studios | PC |
| 7 | 3 | PHANTASMAGORIA | Sierra On-line | PC |
| 8 | − | FADE TO BLACK | Electronic Arts | PC |
| 9 | − | HEROES OF MIGHT & MAGIC | New World Computing | PC |
| 10 | 1 | MECHWARRIOR 2 | Activision | PC |

Babbage's、Waldensoftwareの10月23日のセールスランキング

## FORUM

うっぎゃ〜。恐すぎだよ、これぇ〜。あ、ナルシス岩見です。今、私はホラーアドベンチャーゲームの『PHANTASMAGORIA』をプレーしているんだけど、これがまた聞きしに勝る迫力なのだ。ユーザーもこの作品にかなりの支持を与えている。そこで、この人気に応えるべくSierra On-lineは、この続編にあたる『PHANTASMAGORIA II』の開発を始めた。前作にも引けを取らないグラフィックと、息つくひまのないストーリーは今回も健在だ。だが前作が、残虐すぎるとアメリカで規制を受けただけに、恐い場面がどのようになるか、ちょっと気になるね。詳しいことはまだ未定だけど……うげぇ〜、気持ちわり。ではまた。

➡迫力満点のホラーシーンが、一番のウリ。でも困ったことに残虐すぎると、アメリカでは発売禁止に……。

# UK ▶▶ TOP10

アメリカほど派手ではないが、イギリスのチャートもニューソフトがだいぶ目立つようになってきた。よか、よか。

**1** 1 COMMAND & CONQUER  
●Westwood Studios ●PC

**2** 2 FADE TO BLACK 
●Delphine Software ●PC

**3** 3 PHANTASMAGORIA 
●Sierra On-line ●PC

**4** – 3D LEMMINGS 
●Sony Interactive ●PC

**5** – CRUSADER:NO REMORSE  
●Origin ●PC

**6** 4 STAR TREK:THE NEXT GENERATION A Final Unity  
●Spectrum Holobyte ●PC

**7** – PGA TOUR GOLF '96  
●Electronic Arts ●PC

**8** 5 THE NEED FOR SPEED  
●Electronic Arts ●PC

**9** – PLAYER MANAGER 2 
●Anco ●PC

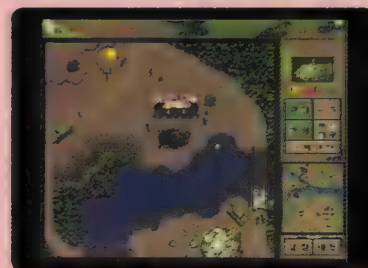
**10** – ULTIMATE DOOM:The Flesh Consumed 
●id Software ●PC

HMV、Virgin Megastores、Gem、Leisuresoftの10月21日のセールスランキング

## アジアニュース

どーも、この前まで日本に来ていた張です。今でこそ、日本と韓国は様々な方面でお互いに交流をしてるけど、不幸な過去があったというのは悲しいことだよね。でも、そんな過去の記憶をぶり返しちゃうようなリアルタイムシミュレーションゲームが韓国で近々発売される予定なのだ。『日没』というタイトルのこのゲームは、米•日•韓の海上機動訓練中に日本の軍国主義者の計略により韓国へ進駐した自衛隊兵力を、非正規部隊でやっつけるというストーリーなのだ。このソフトを作ったのはリトルフットという新規参入のソフトハウスで、12月ごろに発売される予定なのですが、どう？　プレーしてみます？

➡グラフィックまでもがなんだかモノモノしいゲーム画面。韓国の人にはウケるだろうけど、はたして日本では？

# Reader's Impression

今回は、まずはお願いからです。みんなのアンケートを読んでいますと、「Reader's Impression」をちゃんと書いてる人がわりと少なめ。シクシク。もっと、みんなの意見が欲しいなぁ。なお、今回はやっぱり「遺作」と「アマランスⅣ」の感想が多いです。それでは紹介だ。

## 遺作

難しさもちょうどよく、マルチエンディングであっても、ひとつひとつのエンディングがしっかりしている。やっぱりエルフか？

（大阪府　切澤尚平）

## アマランスⅣ

最近の内容の薄いソフト群の中、よく健闘してます。よいソフトの条件の、内容の濃さ、グラフィック、音楽が、すべてそろってる。

（千葉県　川崎悠輔）

## Filsnown ～光と刻～

面白いぞ！　私が今までやったRPGの中で5本の指に入る。戦闘シーンもダイナミック！　BGMも極上！　18禁ゲーの偏見禁止！

（東京都　山口崇史）

## 猟奇の檻

犯人を逮捕したのだが、今ひとつ納得いかない。組織のことも、サングラスの男も謎のまま。真のエンディングじゃないのかなあ。

（東京都　森川恭行）

いかがでしたでしょうか。みんなもっと、感想を送ってね。キミの声がゲーム業界を変えるかもよ。

⬆「Filsnown ～光と刻～」。2000年の時を越えた戦いを終わらせられるのか？

⬆「猟奇の檻」。デパート内で起こった失踪事件を一週間以内に解決するのだ。


### 投票リストは320ページにあります


『Reader's Impression』への投稿、および、『読者が選ぶTOP10』への投票は必ずログイン本誌とじ込みのアンケートはがきを使用してください。また、『Reader's Impression』におきましては、内容に不適当な表現があった場合、文章を削除したり修整することがございます。ご了承ください。

## 読者が選ぶ TOP10 8月投票

結局、前号とほとんど同じランキングで終わったね。『遺作』が1位を守りきったんだけど、2位の『アマランスⅣ』との票の差はあまりなく、本当に大激戦だったのだ。3位に入った『レッスルエンジェルス V1』は、もう少し票を伸ばすと思ったけど残念。それにしても、最近、一般ゲームを凌ぐ勢いで進出しているアダルトゲーム。タイトル数はもちろんのこと、ゲーム性の高い作品が多くなっているよね。それがランキングにも影響を与えて、7月投票の『夢幻泡影』、今回の『遺作』と上位にランクインして、健闘をみせている。もっとも、一般ゲームも負けずに頑張っているのでそっちも要チェックだ。

| ランク | ソフト名 | メーカー名 | 得票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 遺作 | エルフ | 147 |
| 2 | アマランスⅣ | 風雅システム | 128 |
| 3 | レッスルエンジェルス V1 | ケイエスエス | 42 |
| 4 | 乱交女体釣り もっこりまんのナニでヌシ釣り | イリュージョン | 17 |
| 5 | TRIGGER2 | ジックス | 10 |
| 6 | 猟奇の檻 | 日本ブランテック | 7 |
| 6 | Filsnown ～光と刻～ | リーフ | 7 |
| 8 | 霧島診療室の午後 | メイビーソフト | 5 |

●総得票数363票　★集計期間10月20日～11月3日

## GOLD SALES TOP10

今回も順位はほとんど変わらず、『遺作』が10位に入っただけだった。依然として、1位は『同級生2』。やはり、今年は『同級生2』が逃げきりそうだね。今まで着実にランクアップしてきた『Tower』は、ここにきて票が伸びなくなり、5位から動かなくなってしまったぞ。随分と健闘してたんだけどね。さて、次回のランキングはどうなるのだろうか。今回と同じか、それとも、何か変化があるのか……。

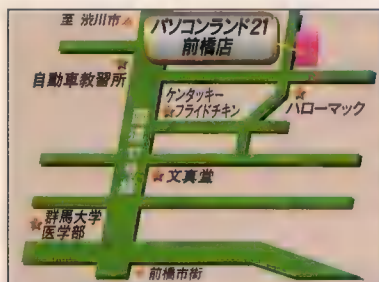
| ランク | ソフト名 | メーカー名 | 累計得票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 同級生2 | エルフ | 34155 |
| 2 | 信長の野望 天翔記 | 光栄 | 31680 |
| 3 | 闘神都市Ⅱ | アリスソフト | 17259 |
| 4 | 銀河英雄伝説Ⅳ | ボーステック | 12452 |
| 5 | Tower | オープンブック | 11880 |
| 6 | パワードール2 | 工画堂スタジオ | 11558 |
| 7 | SEEK ～地下室の牝奴隷達～ | PIL | 11165 |
| 8 | リバイバルザナドゥ | 日本ファルコム | 10175 |
| 9 | 太閤立志伝Ⅱ | 光栄 | 10164 |
| 10 | 遺作 | エルフ | 10134 |

★このTOP10は、'95年1、2号合併号から、各TOP10の集計結果を累計したものです。

# SHOP BEST10

## パソコンランド21 前橋店

パソコンランド21前橋店は、国道17号線からちょっと入ったところにあるぞ。ここでは、いろんな人のニーズにこたえられるよう、エデュテイメントソフトからアダルトソフトまで、各ジャンルの旬のソフトをガッチリと揃えているのだ。だから、客層は家族連れからマニアまで、実に幅が広いのだ。もちろん、お客のニーズにこたえるのはソフトの在庫だけじゃなく、店員もそれにあわせて、いろんな知識を持ちあわせた人がいるので、疑問に思ったことは質問しよう。

なお、11月23日は午前0時に開店し、ウィンドウズ95を販売する予定だ。詳細はお店に電話してね。



**パソコンランド21 前橋店**

〒371
群馬県前橋市荒牧町
8937-1
☎0272-37-2521
定休日は毎週火曜日で、営業時間は11:00〜20:00。

| ランク | ソフト名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 1 | 大戦略 for Windows | システムソフト |
| 2 | リビドー7 IMPACT | リビドー |
| 3 | ヴァージン ヴァージン | フェアリーダスト |
| 4 | 真奈美 | フェアリーテール・レッドゾーン |
| 5 | 上海 グレート・モーメンツ | アクティビション・ジャパン |
| 6 | マリンルージュ | ディスカバリー |
| 7 | ここは楽園荘2 | フォスター |
| 8 | ブランマーカー2 | ディーオー |
| 9 | 維新開国 | 龍[RON]/イマジニア |
| 10 | 乱交女体釣り もっこりまんのナニでヌシ釣り | イリュージョン |

★集計期間10月13日〜10月26日

# ADULT ▶▶▶▶ TOP10

1ヵ月近く沈黙していたと思ったら、いきなりトップの座に踊り出た『ブランマーカー2』。CD-ROM版の発売を待っていた人がかなりいたようだ。支持ユーザーのパワーに驚かされるね。驚くと言えば、3位の『魔女狩りの夜に』は魔女裁判をテーマに、悪逆非道の限りをつくす輩たちのえげつなさが描かれているのだが、パッケージに入っているスクラッチカードを削って当たりが出ると、なんとバ○ブがもらえちゃうというからスゴイよね。かなりの高確率で当たるということだけど、彼女のいない男が当たった場合は、自分の穴に使うの……。失礼しました。

| ランク | ソフト名 | メーカー名 | 得票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | ブランマーカー2 | ディーオー | 2442 |
| 2 | 学園ソドム 〜教室の牝奴隷達〜 | PIL | 1577 |
| 3 | 魔女狩りの夜に | アイル | 1480 |
| 4 | 遺作 | エルフ | 1367 |
| 5 | ここは楽園荘2 | フォスター | 1366 |
| 6 | マリンルージュ | ディスカバリー | 1333 |
| 7 | 緊縛の館 | XYZ | 1300 |
| 8 | リビドー7 IMPACT | リビドー | 1107 |
| 9 | たまご料理 | ボンびぃボンボン! | 978 |
| 9 | 真奈美 | フェアリーテール・レッドゾーン | 978 |

★集計期間10月13日〜10月26日

●このランキングは、321ページに掲載されている、全国の調査協力店から寄せられた販売データをもとに、"JAPAN TOP10"と同じポイント集計方法で算出しています。

### インモラルスタディ シナリオ3 朝倉まなみ

**スクープ**

家庭教師……。なんていい響きなんだろう。相手がカワイイ女の子だったら、勉強だけじゃなく保健の授業も教えちゃえ。でも、オトコ日照りの母親にはマイッタです。

# FLORAの新製品22機種96モデル発売 いよいよ日立製作所が動き出したぞ!!

最近、アイワや松下電器産業といった、家電メーカーのパソコンが好調だ。その中でも、これまであまり目立った活躍がなかった日立製作所が、本腰を入れてパソコン市場に乗り込んできたぞ。

これまで同社は、主力のパソコンである「FLORA」シリーズを販売してきたが、一般の認知度はいまひとつであった。そこで今回、すべてのモデルを一新し、新たにビジネスユーザー向け、コンシューマーユーザー向けに区分けしたマシン、22機種96モデルを発売したのだ。この数を聞いただけでも、かなり気合が入っているな、というカンジがするけど、CMキャラクターにミスタープロ野球こと、読売巨人軍監督の長嶋茂雄氏を採用しているなど、マシンの宣伝にも力を入れているのだ。これにより、日立のパソコンが一気に注目されて、赤丸急上昇ということになっちゃったりして。

まぁ、この小さなスペースでは全機種の細かいスペックを紹介するのは不可能だが、すべてのマシンにペンティアムを採用しているなど、個々の性能もなかなか。マシンの種類も、ミニタワー型、一体型、ノートパソコン、サーバーマシンと、ユーザーの用途に合わせてマシンを選べるのだ。

さらに、11月23日に発売されるウィンドウズ95にも、全機種バッチリ対応しているぞ。

**日立製作所**
**☎0120-8855-96**

⬆ディスプレー一体型モデルの「FLORA PX-VG」だ。CPUは、ペンティアムの75メガヘルツを搭載。4倍速CD-ROMドライブと、FAXモデムをあらかじめ内蔵しているオールインワンタイプのマシンなのだ。価格も22万8000円からと、お手頃な値段に設定されている。

➡こちらは、デスクトップタイプの「FLORA DS1」。これから本格的に、ウィンドウズ95を始めてみようという人にはピッタリのマシンだね。価格は、一番安いモデルが22万8000円だ。

⬇デスクトップタイプのマシンに混じって、ノートパソコンもいくつか発売されたぞ。ノートパソコンといっても、ペンティアムの120メガヘルツを搭載した機種もあるので、バカにできないのだ。こちらのお値段は、33万8000円からとなっている。

| | FLORA-DS1 | FLORA PX-VG | FLORA-NS1 |
|---|---|---|---|
| CPU | ペンティアム(100MHz) | ペンティアム(75MHz) | |
| メモリー | 標準16MB(最大128MB) | 標準16MB(最大64MB) | 標準8MB(最大40MB) |
| HD | エンハンストIDE 1GB | エンハンストIDE 540MB | エンハンストIDE 500MB |
| グラフィック機能 | SVGA 1280×1024ドット、256色 | SVGA 1024×768ドット、256色 | DSTNカラー液晶 640×480ドット、256色 |
| 拡張スロット | ISA×2、PCI×1、PCI/ISA×1 | ISA×1、PCI/ISA×2 | TypeⅡ対応PCカードスロット×1 |
| 価格 | 36万2000円 | 22万8000円 | 40万8000円 |

# X MATEシリーズに新機種が追加

NECが、CPUに83メガヘルツのペンティアムODPを搭載したマシン（1機種2モデル）を発表した。

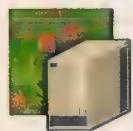
今回新たに発売されたマシンは、『PC-9821Xe10/4』の上位機種にあたる、『PC-9821Xe10/4-P』と『PC-9821Xe10/C4-P』のふたつ。後者のほうは、4倍速CD-ROMドライブやサウンドボードなどを搭載した、マルチメディア向きのスペックとなっているぞ。

両機種とも価格は現行のマシン（PC-9821Xe10/4、Xe10/C4）に比べて1万円だけ高い17万3000円、22万8000円というように、性能は上がっているが、値段はほぼ据え置きといったカンジだ。

ただし、11月23日に発売されるウィンドウズ95を使うには、メモリー、ハードディスクなど、標準で搭載されている容量だけでは少々物足りない気もする。でも、とりあえずゲームがサクサク動けばいいや、という人にはこれで十分。

NEC
☎03-3452-8000

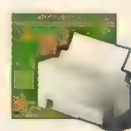
| | PC-9821Xe10/C4-P |
|---|---|
| CPU | ペンティアムオーバードライブプロセッサ（83MHz） |
| メモリー | 標準8MB（最大64MB） |
| HD | IDE 420MB |
| グラフィック機能 | SVGA 1024×768ドット、256色 |
| 拡張スロット | 汎用スロット×3 |
| 価格 | 22万8000円 |

➡今やパソコンは、最低でも、ペンティアム、ってカンジになってきたよね。この『PC-9821Xe／4-P』は、現行マシンに比べてCPUの処理速度が約1.37倍向上しているのだ。まぁ、このマシンならゲームもバリバリ動くし、ウィンドウズもあとから導入することができるぞ。しかし、98も安くなったなぁ。

# ICMのニューHDはウィンドウズ95も対応

最近は、猫もシャクシもウィンドウズ95ってカンジだけど（このコーナーもか!?）、アイシーエムが発売したハードディスクドライブの『SCENAGE RX』シリーズもズバリ、ウィンドウズ95のプラグ＆プレイに対応したドライバーソフトが標準添付されているのだ。これにより、面倒くさいハードウェアの設定などをしなくても、すぐに使えるようになるぞ。

このほかにも、前面に電源スイッチを付けたり、発熱量を押さえてうるさいファンがいらないようにと工夫がされている。ちなみに価格は、2万9800円から。

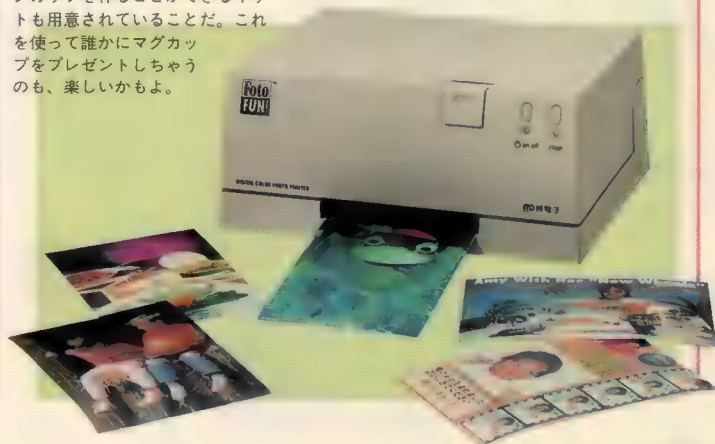
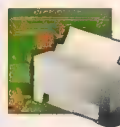
アイシーエム
☎06-350-5701

⬅ウィンドウズ95対応のドライバーソフトが付属した、ハードディスクの『SCENAGE RX』シリーズだ。対応機種は、PC-9801シリーズ、PCのほか、マッキントッシュに対応したモデルが発売されているぞ。デザインもなかなかグーだね。

# フルカラー印刷にこだわるキミに

昇華型熱転写プリンターである『PRN-21』が、緑電子より発売された。価格は、6万9800円となっているぞ。こちら機種は、PC-9801シリーズと、PCに対応したタイプと、マッキントッシュに対応したタイプが用意されている。

このプリンターは、写真なみの綺麗な印刷が可能なので、コンピューターで加工した写真を印刷して楽しむ、なんて使い方もできる。

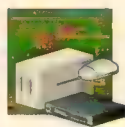
緑電子
☎044-989-7632

⬇熱転写なので専用の用紙が必要。ただ、面白いのはマグカップにプリントアウトした画像を貼りつけて、オリジナルのマグカップを作ることができるキットも用意されていることだ。これを使って誰かにマグカップをプレゼントしちゃうのも、楽しいかもよ。

## レーザープリンターが低価格になって登場

日本ヒューレット・パッカードが、低価格なレーザープリンターを発表したぞ。

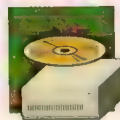
今回発表されたレーザープリンター『HP Laserjet 5L』は、高品質印字が可能で、600dpiでの出力はもちろんのこと、独自の技術を用いることで1200dpi相当の印刷ができるのだ。これだけの出力ができて、値段は6万9800円だぞ。

**日本ヒューレット・パッカード**
**☎03-3335-8333**

■この製品は、PCとPC-9801シリーズに対応しているぞ。ただし、オプションのインターフェイスキットを使用することにより、マッキントッシュに接続することもできる。キットの価格は、9800円だ。

## 6万円代と低価格なMOドライブ発売!!

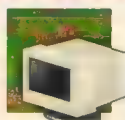
最近のアプリケーションで作成するデータなどは、フロッピーディスク1枚に入らないモノが多い。それらのデータを保存したり、ハードディスクのバックアップを目的とするPDや、Zipドライブなどの大容量メディアが登場したが、昔から使われているMOだって、これら大容量メディアのひとつだよね。そんな中、ティアックシステムクリエイトから6万4800円と、低価格なMOドライブ『MX-230』が発売されたぞ。なお、インターフェイスは、SCSI-2対応なので、データの転送も高速なのだ。今までMOドライブが高いと思っていた人も、そろそろ買いどきかもね。

**ティアックシステムクリエイト**
**☎0423-80-7263**

➡なお、「MX-230」に接続可能なマシンは、PC-9801シリーズ、PC、マッキントッシュとなっている。ただし、PCおよびマッキントッシュに接続する場合は、別売のインターフェイスキットを購入しなければならないので、このへんは注意しようね。

## 業界初!! 内蔵型4倍速CD-ROM

最近のパソコンには、CD-ROMが必須になってきたよね。そんな中、PC用の内蔵型4倍速CD-ROMドライブ『4×4Pak(フォーバイフォーパック)』がアルプス電気から発売されたぞ。これは最大4枚のCD-ROMを収納可能なマガジン形式を採用しており、内蔵型のドライブとしてはコレが初めて。また、オーディオ機器感覚で操作できる〝AudioPlay〟ボタンが前面に配置されており、音楽CDなんかをお手軽に聞けるのだ。価格は3万4800円とお手軽だぞ。

**アルプス電気**
**☎03-5499-8114**

⬅⬇『4×4Pak』は、〝ATAPI〟というインターフェイスを使っている。これは従来のIDEインターフェイスを拡張している規格で、データの読み書きをハード側だけではなく、ソフト側でも制御できるコマンドを用意し、転送効率をアップさせているモノなのだ。

## 21インチディスプレー飯山から新発売

飯山電機から、ダイヤモンドトロンブラウン管を使用した、21インチディスプレー『MT-8521E』が発売された。このブラウン管は従来のブラウン管に比べて、繊細な画面を表示できるのだ。価格は、24万8000円となっている。

これは、PCとPC-9801シリーズに対応しているが、オプションで用意されている変換コネクターを使うことで、マッキントッシュにも接続できるぞ。

**飯山電機**
**☎03-3231-8401**

⬅PCとPC-9801シリーズでは1600×1200ドットの表示に対応しており、マッキントッシュ接続時には1152×870ドット表示が可能なのだ。高解像度にすると、15インチディスプレーでは文字が読みにくいけれど、21インチなら大きい文字だから見やすいよね。

# シャープがノートパソコンを発売

シャープが、CD-ROMドライブなどを搭載したカラーノートパソコンの『AV 1シリーズ』(愛称はメビウスノート) 4機種を発表したぞ。価格は40万円から。

今回発売されたのは、CPUにペンティアムの75メガヘルツを搭載した『AV 1/575CD』と、90メガヘルツを搭載した『AV 1/590CD』の2機種。それに加えて、12月にはウィンドウズ95をプリインストールしたモデル2機種（性能は上記と同じ）も発売される予定だ。

マシンの特徴だが、11.3インチのTFTカラー液晶ディスプレーを採用することにより、800×600ドットで6万5536色の表示を可能にしているぞ。また、メインメモリーを16メガバイト搭載、4倍速のCD-ROMドライブを全機種に内蔵しているなど、マルチメディアタイトルやウィンドウズ95などを快適に操作できる高性能なスペックを持っているといえるだろう。

加えて、同社の人気商品である『ザウルス』とのデータのやりとりも、マシンに内蔵されている光通信機能(IrDA)を使用することにより、カンタンにできちゃうぞ。こりゃ、なかなかスゴイなぁ。

**シャープ**
**☎07435-3-5521**

➡マシンのデザインも、なかなか洗練されているカンジだね。このマシンは、フロッピーディスクドライブやハードディスク、CD-ROMドライブといった周辺機器を着脱することができ、将来的なマシンのアップグレードもカンタンに行なえるのだ。

| | AV 1/575CD |
|---|---|
| CPU | ペンティアム(75MHz) |
| メモリー | 標準16MB(最大64MB) |
| HD | エンハンストIDE 540MB |
| グラフィック機能 | TFTカラー液晶 800×600ドット、6万5536色 |
| 拡張スロット | Type Ⅲ 対応PCカードスロット×1 |
| 価格 | 40万0000円 |

## ハードウェアリリースデータ

| 製品名 | 種別 | メーカー | 特徴 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| WinBook Quattro 120 | 本体 | ソーテック | 12.1インチのTFTカラー液晶ディスプレーを搭載したノート型PC。800×600ドットで最大6万5536色の表示が可能となっている。 ☎045-661-7350 | 69万8000円 |
| DynaBook GT-R575 081CT/W | 本体 | 東芝 | 640×480ドットでフルカラー表示が可能なノート型PC。フロッピードライブを取りはずすことができ、専用の4倍速CD-ROMドライブと交換可能。 ☎03-3457-2930 | 43万8000円 |
| apricot LS550 モデル5133-10CW | 本体 | 三菱電機 | ペンティアムの133MHz版を搭載したデスクトップ型PC。1GBのハードディスクと4倍速CD-ROMドライブを標準装備している。 ☎03-3218-3543 | 43万8000円 |
| MICROLINEJET | プリンター | 沖データ | 600×300dpiの出力ができるカラーインクジェットプリンター。PC、PC-9821シリーズに対応。プリンターケーブルはオプションで用意されている。 ☎03-5445-6110 | 4万9800円 |
| M288Aシリーズ | モデム | マイテック | 最大通信速度28800bpsのFAXモデム。PC、PC-9801シリーズに対応したモデルとマッキントッシュに対応したモデルがある。 ☎03-5609-9800 | 2万6800円より |
| TSU・NA・GU V.34 External | モデム | ソフトウェアジャパン | PC-9801シリーズとPCに対応したFAXモデム。通信速度は28800bps。また、ウィンドウズ専用の将棋ゲームソフトなど多数のソフトが付属。 ☎03-5827-7631 | 2万9800円 |
| HDS-2G | HD | アイ・オー・データ機器 | 2GBの容量を持ったハードディスク。対応機種はPC、PC-9801シリーズ、マッキントッシュ。SCSIケーブルが付属している。 ☎0762-60-1024 | 10万8000円 |
| DSC-Nシリーズ | HD | メルコ | SCSI-2対応のインターフェイスが付属したハードディスク。容量は1GB、2GBなどが用意されている。対応機種はPC-9801シリーズ。 ☎052-619-1827 | 3万3000円より |
| PV-JF288 | その他 | アイワ | PCMCIA Type Ⅱ に対応した、通信速度28800bpsのPCカードFAXモデム。ウィンドウズ専用の通信ソフトが添付されている。 ☎03-3371-7981 | 3万9800円 |

※PCは、IBM-PC及びその互換機の略称です。

EVENT

# 嵐の前の静けさ? ノートパソコンに大注目!

ウィンドウズ95の発売日である11月23日を間近に控え、猫も杓子もウィンドウズ95といった感じの昨今。でも、業界の人は結構苦労してるんです。メーカーがパソコンの新機種の発売を先伸ばししたおかげで、この秋一連のイベントはまさにウィンドウズ95のデモの嵐。それは秋の一大パソコンイベントであるデータショウにも言え、新機種の発表がほとんどない、なんとも寂しい内容となったのだ。

ただでさえ今年は、きれいどころのコンパニオンを東京モーターショーに引き抜かれ、パソコンの新機種、美人コンパニオンともに主役不在が心配されたデータショウ。結局のところ、やっぱりというか、どのメーカーもウィンドウズ95のデモを流すばかり。そんな中、唯一注目を集めたのがノートパソコンなのである。

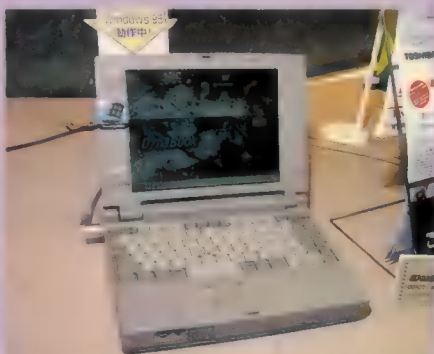
最近のノートパソコンの性能の向上には、目を見張るものがある。CPUはペンティアムが当たり前になり、性能への不満も感じなくなった。それに、携帯性に優れたノートパソコンならではの使い方、つまりネットワーク関連の技術が面白いのだ。たとえば、松下電器は人気のPHS(簡易携帯電話)とノートパソコンをつなぐための PC カードの試作品を展示し、インターネットへ実際にアクセスするなど、来場者の気を引くイベントを展開していた。

通話料金の安さがウリのPHSと小型で高性能のノートパソコン。この組み合わせが低価格で実現されるようになれば、これからのパソコンユーザーはパソコンを購入する際に、デスクトップよりもノートパソコンを選んでもおかしくなくなるだろう。

⬆もうみんな知ってるよね。今回も東京は晴海で、10月30日から11月２日まで開催された。

## ノートパソコンも新時代に突入

⬆CPUにペンティアムの90メガヘルツ、１ギガのハードディスクに16メガのメモリーを内蔵したデスクトップ並みの性能を誇る松下電器のPRONOTEシリーズ。

⬇東芝のDynaBookシリーズ。東芝は、すべてのノートパソコンのCPUにペンティアムを搭載するという力の入れよう。コストパフォーマンスに優れたノートパソコンだ。

⬆あら、IBMのPalmTop PC110は手のひらに乗っちゃうほどコンパクト！ でもCPUにSLエンハンストi486SXの33メガヘルツを搭載するなど、結構本格的なのだ。

EVENT

# 言うことなし！　東京モーターショー開幕

いや〜、今年もやってまいりました。えっ、何がかって？　そりゃ旦那、２年に一度の開催という東京モーターショーに決まってますがな。夢のようなコンセプトカーに、きらびやかなコンパニオンのお姉さまたち。やっぱ、イベントはこうでなきゃ！　ってな前説は置いといて、早速いたってまじめな報告にまいりましょう。

今回の東京モーターショーは、〝感じる夢。感じるくるま〟をキーワードに、実に多彩なコンセプトカーが勢ぞろいした。特に軽自動車部門は各メーカーとも力を入れていたようで、ご覧の通り見た目にもハデで、ちょっと乗ってみたくなるような車ばかりだ。難しい話はよくわかんないけど、世の中が不況で、すぐにでも実用車として販売できそうな車ばかりが展示された一昨年とは大違いだよね。それはコンパニオンにも言えることで、とにかく今回のコスチュームはハデの一言。全員お見せできないのが残念なくらいなのだ。

まさに大復活を遂げた東京モーターショー。ちなみに今回は10月27日から11月８日までの実に13日間も開催された。でも、もっとやって欲しいというのが本音なんだよな〜（コンパニオン見たさ？）。

スバル
ELCAPA

⬆未来型の〝ワールドマルチミニ〟として開発されたタウンカーのELCAPA。コンパクトスタイルながら大人４人が快適に乗れる居住性を実現しているのだ。

ダイハツ
Midget Ⅲ

⬅一見不安定そうで、高速走行すると倒れちゃいそうだけど、そこがまたよい。これなら細い道もラクラク走行できるし、燃費効率もよいので、複雑に入り組んだ都市で役に立つ。

マツダ
CU-X

⬅マツダが参考出品したCU-Xは、安全と快適さを第一に考えて開発されたコンパクトファミリーカーだ。危険を察知して事故を防ぐ最新の安全走行システム、マツダASVなどを搭載。

ニッサン
FEV-Ⅱ

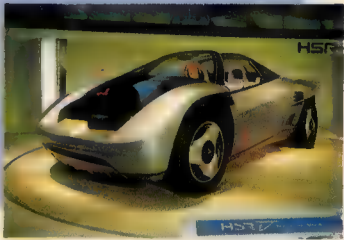
➡名称からも想像できるように、電気自動車(Electric Vehicle）版のタウンカーで、都市内での日常使用を考えて開発されている。あとは、電気スタンドの普及を待つばかり？

三菱
MAUS

➡ちっちゃくて、オシャレな三菱のMAUS。MAUSは、Mini Active Urban Sandalの略。全長2.5メートルというコンパクトな車体ながら、全方向耐クラッシュ構造を採用している。

## コンセプトカー

⬆ニッサンのスモールオープンスタイルのコンセプトカー、AA-X。２シータースタイルながら、ワゴンカーとしての機能も持っている。

⬇三菱のコンセプトカー、HSR-V。車高調整機能や最適な視界を確保するVOCSシステムなど様々なハイテク技術が盛り込まれている。

⬅このコンパニオンのお姉さまたちを見れば、一昨年は葬式のお通夜みたいなもの。これ、これ、これなんですヨ。

## で、やっぱりコンパニオン

PRODUCT

# コミックの保存にぴったりのCD-ROMシリーズ

な〜んか、いつの間にか増えちゃうマンガ本。『ゴルゴ13』みたいに100巻に届きそうなシリーズもあるしね。そりゃあ、読んだら捨てちゃえばいいんだろうけど、それができるくらいならねえ……。

なんて人、けっこういるでしょ。そんな人のために朗報をひとつ。なんと、コミックをCD-ROMに収録してコンパクトに収集できるようにしたシリーズが、株式会社四次元とゲームバンクから、この11月に発売開始されるのだ。その名も『マンガCD-ROM倶楽部』。

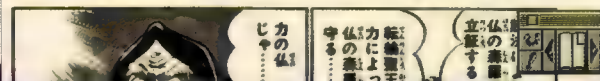
これは名作と呼ばれるマンガを、作家から提供された原画をスキャニングして収録しているシリーズ。しかも作家インタビューや登場人物紹介、効果音なども充実していて、単に本の代わりに集めるというよりは、新しいコミックの形態になり得るシリーズと言えそうだ。

第1弾は、本宮ひろ志の『雲にのる』(11月下旬発売予定で、価格は5800円)。そのあとも、ちばてつやの『紫電改のタカ』(12月)や石ノ森章太郎の『佐武と市 捕物控』(1996年1月)の発売が決定されている。

ウィンドウズとマッキントッシュ対応のハイブリッド仕様で、ウィンドウズ95にも対応しているぞ。

**ゲームバンク**

**☎03-5642-8040**

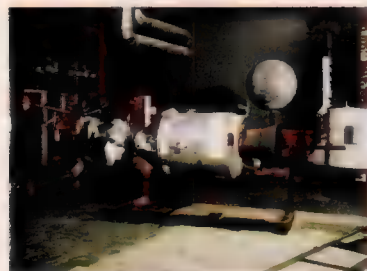
⬅作家本人から提供された原稿を、圧縮せずに取り込んでいる。コマがアップになる拡大モードもあり。

⬅作家インタビュー映像のほか、表紙などで使用されたカラー原稿のギャラリー、仕事場紹介など、作品以外のデータも充実しているのだ。

➡作品世界を、より深く楽しむためのデータ類も収録されている。素晴らしい作品を、劣化する前に保存するという意味でも、注目したいですな。

TOPIC

# NHKの番組『新・電子立国』でソフト産業について学ぼう

10月29日の日曜日、午後9時からNHK総合テレビでNHKスペシャル『新・電子立国』の第1回が放送された。この番組は、毎月1回最終日曜日、全9回のシリーズを通してソフトウェア産業の構造や創造者たちを紹介しようというもの。第1回の〝驚異の画像〟では、ハリウッドで使われているデジタル技術について詳しく説明されたのだ。

次回、11月26日に放送予定の第2回のテーマは、〝マイコン・マシーン〟。自動車エンジンの電子制御や家電製品のマイコン制御などを中心に紹介する。このほか第3回は〝パチンコ〟、第4回は〝ビデオゲーム〟と興味深いテーマが続く。パソコンでゲームしかしない読者も、月に1回この番組を見ればソフトウェア産業について理解できるぞ。

⬆映画『アポロ13号』では、CGを使ってロケットの模型を宇宙に漂っているように見せていた。

TOPIC

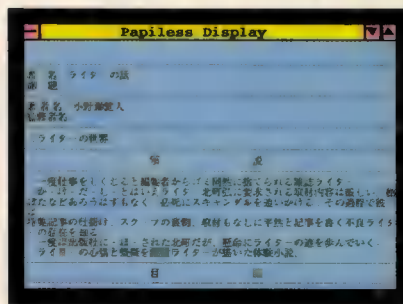
# パソコンの中にある本屋さん 電子書店『パピレス』

ネットワークを使って既刊の書籍を送信するパソコン通信サービス、電子書店『パピレス』がオープンした。パピレスでは、自宅に居ながら好きなときにいつでも本を買える。本を取り寄せる必要もないから、読みたくなったらすぐ読めるし、書籍専用ポストシステムに記録されたデジタルデータだから、決して品切れにならないのだ。だから一度掲載された本は半永久的に買うことができるというワケ。

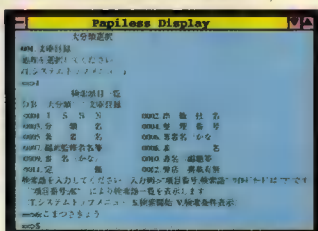
今現在は、品切れや廃刊になった小説を中心に数百冊ほど掲載されているが、将来は新旧取り揃えて、数万冊を目指すとのこと。

14400bps用の回線は、☎0990-515-700、2400bpsは☎0990-600-007。ダイヤル通話料のほかに、1分ごとに規定の情報料が必要だぞ。

**フジオンラインシステム**

**☎03-3590-3103**

⬅立ち読みコーナーでは、買う前にどんな本か確かめられるぞ。

⬇本の書名、著者名はもちろん、定価や分類名でも検索できる。

Papiless Display

PRODUCT

# パソコンとテレビが同時に楽しめるワイドテレビ

日本ビクターは、２画面映像でパソコンとテレビを同時に楽しめるワイドテレビ、ネットワークワイド32型『AV-32EM６』を12月上旬に発売する。このテレビは、ハイビジョン(別売りのデコーダーが必要)、ワイド放送、現行のテレビ放送のほかに、PC-9801シリーズ、PC、マッキントッシュの画面周波数にまで対応しているため、パソコン用のディスプレーとしても使えるのだ。また、周波数の違う画面を同時に映すことのできる、業界初のネットワークウィンドウを搭載していて、３パターンの２画面映像を使って、テレビやビデオを見ながらパソコンを操作するといったことまでできるのだ。

２画面映像にはＬ、Ｍ、Ｓの３モードある。Ｌモードは片方の画面のみ大きく映される(写真右上)。Ｍモードは、ふたつの画面が同じ大きさになり(写真左下)、Ｓモードでは、片方の画面の中にもうひとつの画面が入り込んだ形になる(写真右下)のだ。パソコンをしながらテレビを見て、ビデオ、衛星放送まで見てしまうと、テレビの前から離れる時間がなくなってしまうかもね。価格は38万円なり。

**日本ビクター**

**☎03-5684-9311**

➡32型で38万円と普通のワイドテレビとほぼ同じ価格。でもパソコンとつなぐにはちとデカすぎるかも。

➡Ｍ(双子画面)モードで、テレビとビデオを同じ大きさで見ているところだ。

⬆これはＳ(親子画面)モード。パソコン、テレビ、ビデオ、衛星放送から、自由にふたつを選んで見られる。

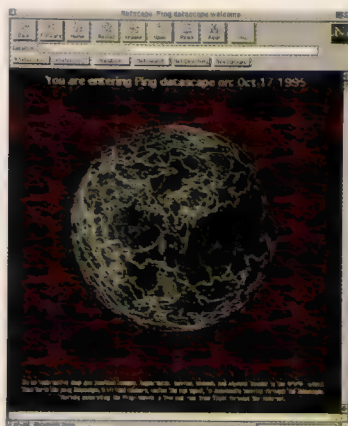
EVENT

# ３つの会場をISDNで接続 ネット上の展覧会が開催中

11月１日から11月19日までインターネット上でのインタラクティブイベントとして、on the Web-ネットワークの中のミュージアムと題した展覧会が、開催されている。内容は、NTT/ICCギャラリー、青山スパイラル、Ｐ３の都内３ヵ所に設けられた展示会場をISDN回線で接続して、来場者が仮想空間の中で離れた相手とコミュニケーションを行なえる作品があったり、ネットワーク上でのライブパフォーマンスがあったりと会場まで行かなくても楽しめるようになっている。

ネット上に作品を出品しているのは、原田大三郎＋坂本龍一や立花ハジメなど有名アーティストがズラリ。興味のある人は、いずれかの会場まで足を運ぶか、http://www.ntticc.or.jp/ic95/にアクセスしてみよう。

**ICC推進室**

**☎03-3288-1121**

⬆ここがNTTインターコミュニケーションのホームページだ。さっそくのぞいてみよう。

TOPIC

# メガネをかけずに楽しめる立体映像タロット占い登場

三洋電機が、立体映像で占いを楽しめるアミューズメント機器、３Ｄタロット占いを開発した。

３Ｄタロット占いは、三洋電機が開発したメガネなし立体ビジョンに占いソフトを組み込んだもので、ヘッドマウンテッドディスプレーなどを使わずに立体映像を楽しめるようになっているのがウリ。本体には空間センサーが組み込まれていて、飛び出した映像に触る動作で操作ができるのだ。

占いのシステムは、現在テレビやラジオなどで活躍中の占星術師、香月星苑が監修とけっこう本格的。

三洋電機は、今回の３Ｄタロット占いを第１弾として、来年には第２弾、第３弾の立体映像ソフトを開発、投入していくとのこと。ゲームセンターなどに導入されるから興味のある人は試してみよう。

⬅⬆上はイメージイラスト。左は占い師のお婆さんだけど、なんかホラーみたいで恐い。

TOPIC

# ホームビデオのデジタル時代がやってきた

## DVCはこうしてこの世に登場した

どこの家庭にもあるビデオデッキやビデオカメラ（VCR）のほとんどはアナログ方式である。たしかにVCRは普及しているけど、ユーザーが本当に納得して使っているかは疑問なところ。なぜなら、編集やダビングの際に生じるテープの劣化や耐久性の問題があるから。もちろん、悪いことばかりではないけれども、ハイビジョンなどの家電製品がドンドン進化していくなか、VCR市場だけ過去のアナログ方式というわけにはいかない。そこで、デジタル記録フォーマットのVCRを作ろうと、1994年の４月に、国内外のメーカー55社が集結して、民生用デジタルVCR協議会を設立し、民生用DV規格を定めた。その規格に準ずるVCRがデジタルビデオカメラ（DVC）なのだ。そして、DVCの１号機として、パナソニックの「デジカム」が今年９月に発売された。また、他社も次々とDVCをエントリーしている。これを機に、DVC時代が到来することは間違いないぞ。

## DVCは驚くべき表現能力を備えている

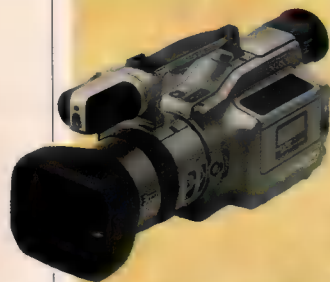
DVC規格対応のカセットテープには、DVカセットとミニDVカセットのふたつがある。DVCでは、そのうちのミニＤＶと呼ばれる小型のカセットを使用する。テープ幅は6.35ミリながら、デジタルの映像と音声を最大60分も記録できるのだ。そして、DVCの特徴を語るうえで忘れてはならないのが、アナログでは得られなかった鮮明な画質と音声で記録できること。

まず画質は、Hi８やS-VHSの水平解像度が約400本であるのに対し、DVCでは500本を上まわっている。これはテレビ放送を凌ぐほど。また、アナログVCRと色再現能力を比べてみても、やはりDVCが優れている。実際に、同じ映像をアナログVCRと比較してみると、びっくりするほどの差があるのだ。

次に音声。こちらも、デジタルということで、CDにも勝る16ビットPCMでの高音質録音、再生ができる。録音時の感度もバッチリ。それでいて、風の影響で生じるノイズなども防いでくれるのだ。

しかし問題点もいくつかある。それは、DVC間でデジタルでの編集やダビングができるのが、現時点でソニーの「DVC-VX1000」だけということと、アナログソースをデジタル化してダビングできないことだ。要するに、過去に撮った映像をデジタルで保存できないのだ。まぁ、こういったことは技術の進歩にはつきものだけどね。

## DVCの能力は使う人が左右する

最後に、なぜ据え置き型を出さずにVCRだけの発売となったのか。これは、先ほど述べたデジタル編集の問題と関係がある。なんとなくわかる人もいると思うけど、きわめて劣化の少ないデジタル方式での編集やダビングが簡単にできると、複製化にまつわる著作権保護の問題が生じるからだ。たとえば VHSを例にあげると、現在これだけ普及しているのはソフト（映画など）が充実しているからなんだけど、同じようにDVCにもソフトが出てきた場合、デジタル編集で自由にソフトをいじくれるのでちょっとマズイ。だから据え置き型の見送りとなったわけだ。このように、多少の問題は残ってはいるものの、DVCの価値はそれだけで下がるものではない。ましてや据え置き型ではなくても、それに匹敵するくらいの性能を備えているしね。それに、自分で撮影した映像を、パソコンなどで加工したり、音楽を付け加えるなど、自分で芸術をクリエイトする時代に突入しているのだから。これからのVCRは、絶対にDVCしかないと断言しちゃってもいいぞ。

### ソニー DCR-VX1000

４機種中、唯一デジタルビデオ入出力端子を装備している「DCR-VX1000」。同一の機種間において、劣化の少ないデジタルでの編集やダビングができる。フレームがマグネシウム合金なので、耐久性にも優れているぞ。価格35万円で発売中。

### パナソニック NV-DJ1

デジカムの名称で、先陣を切って登場した「NV-DJ１」は、上下に120度動く、大きく見やすい大口径ファインダーが特徴だ。デジタルフォトショット機能では、60分テープで約580枚の静止画を記録できる。また、16対９のワイド撮影が可能。価格27万5000円で発売中。

### シャープ VL-DH5000

液晶デジタルビューカム、「VL-DH5000」は、業界初の５型液晶を搭載しているので、撮影時にたいへん見やすい。パソコンに接続できるシステム拡張端子も装備し、撮影したビデオの加工や編集が簡単に楽しめるぞ。価格35万円で12月１日に発売される予定だ。

### ビクター GR-DV1

今回紹介した中では、最小、最軽量を誇る通称ポケットデジタルムービーの「GR-DV１」。手の平にすっぽり収まるポケットサイズながら、他機種に見劣りしない機能を満載している。なかでも、デジタル100倍ズームは、他機種を圧倒している。価格も22万円と４機種中一番安い。12月上旬に発売予定。

# NEWS TOPICS

## ◆'95年のニュースを詰め込んだCD-ROM

恒陽社は、今年の重大ニュースを収録したCD-ROMソフト、「ロイター'95年度版年鑑」を発売する。このソフトには、地下鉄サリン事件、阪神大震災、野茂の活躍などのニュースが、CD-ROMならではムービーや、CGを使った図説付きで収録されている。ウィンドウズ版、マッキントッシュ版とも12月上旬に3980円で発売される予定だ。

**恒陽社**
**☎03-5479-5283**

## ◆7倍速再生でも音声を楽しめるビデオ

倍速再生のほか、正逆両方向の3、5、7倍速でも音声付きのノイズのない画像が楽しめるという凄いビデオ「HR-VX 2」が発売されたぞ。7倍速なら1時間のドラマを9分足らずで見られる。時間のない現代人にはもってこいのビデオだね。ほかにも静止画で音声だけを繰り返す機能など、いろんな機能がついていて、価格は10万5000円。

**日本ビクター**
**☎03-5684-9311**

## ◆マルチメディアアート大賞作品募集中

今年も、NECマルチメディアアート大賞の作品が募集されている。応募作品は、パソコンを使った未発表のオリジナルの作品ならばなんでもオーケー。グランプリには賞金100万円が贈られるぞ。締切は来年4月15日。また、今年からはインターネットを使っての応募もできる。http://www.meshnet.or.jp/nec_mmartまでアクセスしよう。

**NECマルチメディアアート大賞事務局**
**☎03-5458-1777**

## ◆池袋にナムコのテーマパークができる？

10月19日付けの日本工業新聞で、東京は池袋のサンシャインシティにある三越が来年春にも撤退し、そのあとにナムコの都市型テーマパークが作られる計画があると報じられた。さっそく、ナムコに問い合わせてみたら、まだノーコメントとのこと。もし本当にこのテーマパークが池袋にオープンするとなると、都心では最大級のテーマパークになるってことだから、ぜひとも実現して欲しい話だね。

## ◆NEC大容量光ディスクレコーダー開発

NECは、MPEG 2というデータ圧縮の規格で音と映像を4時間記録、再生のできる10.4ギガバイト光ディスクレコーダーを開発した。ビーム案内用の溝に情報を記録する技術と、0.6ミクロン幅の狭いトラックでも隣のトラックの影響を受けないシリコン反射膜を使った高性能相変化光ディスクを記録媒体として使用することにより、この大容量化が実現したのだ。来年秋ごろにも商品化される予定だ。

## ◆持ち運びが便利なビデオCDプレーヤー

クラスターから、ポータブルビデオCDプレーヤー「EP-610」が発売された。このEP-610は、CDプレーヤー部を取り外して、その部分をポータブルCDプレーヤーとして、持ち歩けるようになっているのだ。ほかにも、好きな場面を選んで見られるプレイバックコントロールなど、多彩な機能を持っているぞ。価格は3万9800円となっている。

**クラスター**
**☎03-3471-2220**

## ◆無線を使ったワイヤーレスキーボード

パソコンから9メートル離れても、キー入力やマウス操作のできる、PC対応の83キーのキーボードが、発売された。この「RF-50」は無線を使っているため、パソコンとの間に障害物があろうが、どんな角度に向けようが、パソコンを操作できるのだ。目に自信があれば、隣の家からパソコンを操作することもできるかも。価格は7万9800円。

**シーエフ・カンパニー**
**☎03-3864-1474**

## ◆5.5インチと大画面の携帯情報端末機

日立製作所は、12月1日に携帯情報端末機、「マルチコミュニケータPossible(ポシブル)」を発売する。このポシブル、どこがどう携帯情報端末かというと、電話を使ってファックスの送受信からパソコン通信までできるのだ。また、5.5インチのモノクロディスプレーに、1行40文字で17行も表示できるのもウリ。価格は9万8000円から。

**日立製作所**
**☎03-3502-2111**

# EVENT SCHEDULE

| 開催期間 | イベント名 | 内容 | 料金 | 開催場所 | 問い合わせ先 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11月20日～11月22日 | マルチメディア'95 | コンピューターを初め、家電や通信など、マルチメディアに関する総合イベント。NICOGRAPH'95も同時に開催される。 | 有料 | 幕張メッセ | 事務局 ☎03-5551-9284 |
| 11月25日～11月26日 | ファミコンスペースワールド'95 | 今回の目玉は任天堂の次世代マシン、ニンテンドー64。注目の対応ソフトも世界で初公開される。入場には整理券が必要。 | 無料 | 幕張メッセ | 初心会ソフト展示会事務局 ☎03-5820-2251 |
| 11月28日～11月29日 | EPSONカラーイメージングフェア | エプソンのカラーインクジェットプリンターを中心に、多彩なアプリケーションソフトを展示。セミナーでの実演もある。 | 無料 | NSイベントホール | カラーイメージングフェア事務局 ☎03-3544-0765 |
| 11月28日～11月29日 | TRONSHOW'95 | 人間の健康や生活環境を考慮したコンピューター、トロンの製品を展示。トロンを理解するためのセミナーも開催される。 | 有料 | 東京デザインセンター | トロン・ショウ実行委員会事務局 ☎03-3783-3101 |
| 11月30日～12月2日 | NECパソコンフェア'95 | ウィンドウズ95に対応したパソコンの新機種などを展示、紹介する。また、家庭内でのパソコン活用例なども紹介される。 | 無料 | 幕張メッセ | NEC ☎03-3454-1111 |

# WORLD WATCH

# ザ・対決

世界各地で巻き起こる
様々な"もめごと"のゆくえ

IBM / MOTOROLA VS. Microsoft

マイクロソフト

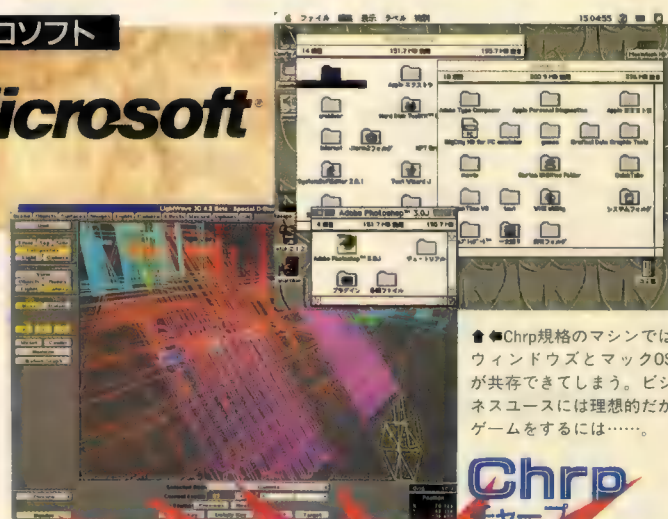
IBM/アップル/モトローラ

## 統合型OSで『95』に対抗 はたして軍配はどちらに?

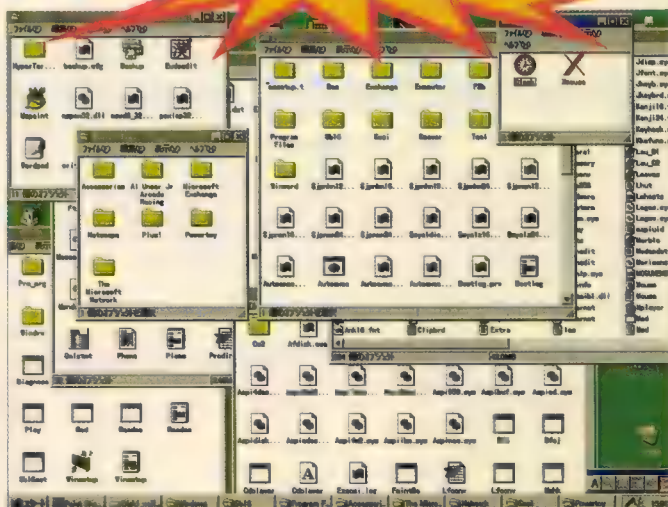
パソコンの歴史とは、市場制覇の野望を秘めた無数のOSが、壮絶な戦いを繰り広げてきた歴史だ。様々な紆余曲折を経て、この戦争に勝利を収めたのは、ビル・ゲイツが率いるマイクロソフト社。現在、同社が開発した『DOS』は、世界の8割ものパソコンに導入されている。このDOSから、これからのOSといわれるウィンドウズ95への移行もほぼ計画通り進んでいる様子。マイクロソフトの天下は、今後もしばらくは安泰、という情勢だ。

この状況に「待った」をかけたいのがIBM、アップル コンピュータ、そしてモトローラという、このところマイクロソフトに押され気味の3社。これらの企業が手を組んで、『Chrp』("チャープ"と読む)という名の画期的なパソコン規格を開発した。その機能は、一社のOSでしか動かなかった従来のパソコンとは異なり、マックOSやOS/2 Warp、UNIXと、なんとマイクロソフトのウィンドウズNTまで動いてしまうという驚異的なものだ。

Chrp規格のパソコンに搭載されるCPUは、以前3社が共同開発した"Power PC"。ペンティアムを成功させたインテルに苦戦を強いられてきたこのチップにも、やっと反撃のチャンスが到来したということか。業界では、この規格のアーキテクチャーは公開される、という情報もささやかれていて、メーカーを取り込んだマイクロソフト/インテル包囲網を敷く構えだ。

ただ気になるのは、マックOSを除くすべてのOSに、遊びの要素が欠けている点。これでは。一般ユーザーへの普及は望めないと思うのだが……。世紀末のパソコン戦争を"三矢の教え"で乗り切ろうとする3社陣営、はたして勝算は?

⬆⬅Chrp規格のマシンでは、ウィンドウズとマックOSが共存できてしまう。ビジネスユースには理想的だが、ゲームをするには……。

Chrp
チャープ

ウインドウズ95

# エレガントに麻薬を一掃

次に紹介する対決の舞台は、米カリフォルニアのストックトンというところ。街の中心地にある飲食店の経営者たちは、夜ごと訪れる麻薬密売人たちを、苦々しい思いでにらみつけるのが精一杯だった。なんとかして、やつらを退治する方法はないものか。相手はぶっそうなチンピラどもなので、生半可なことは通用しない。かといって、こちらがぶっそうな手段を使えば、ほかの客まで退治してしまいかねない。あれこれ考えている間に、街の治安は徐々に悪化していく。何かいい考えは……。

ふとひらめいた経営者たちは、街中のいたるところにスピーカーを設置し始めた。夜になって聞こえてきたのは、なんと華麗なるクラシック音楽。この日以来、密売人たちは街から姿を消したというから効果テキメン。ある経営者によると、密売人は特にオペラのCDを嫌うとか。警察より有効かも!?

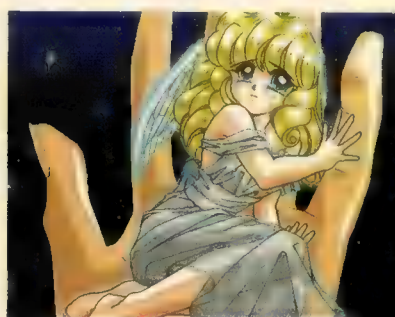
## クラシック音楽が特効薬!!

⬅名盤「VERDI・RIGOLETTO」の格調の高さは、麻薬密売人を撃退するにはうってつけ。オペラ界の巨匠、プラシード・ドミンゴも、意外な効果にビックリ!?

# 幼児虐待犯の弱点は"利用者の目"

近い将来、確実に普及するといわれるパソコン通信。だが、現時点ではいろいろと問題を抱えているのも事実だ。中でも最悪なのが、子供の裸体や性行為の写真をネットワーク上で交換する輩たち。こうした行為はもちろん違法なのだが、犯行の事実をつかむのは非常に困難。捜査を担当するFBI、アメリカ連邦捜査局も、この手の犯罪には大いに手を焼いているのだ。

しかし、FBIの捜査力を見くびってはいけないぞ。つい先日も、2年越しで進めていたおとり捜査の末、幼児わいせつ犯を逮捕したばかり。ユーザーからの通報によって発覚したのが幸いした。

ネットワーク運営企業による監視には、プライバシー問題がつきもの。このケースのように、個々のユーザーが責任を持って監視していく姿勢が、何より大切なのだ。

## アメリカでは御法度だぜ

⬅⬇ヘアヌードには寛容なアメリカも、社会的弱者、特に幼児への性的虐待行為に対しては、断固たる処置を取る。それにくらべて、わが国ニッポンは……。

# あそこの製品はヘボイです!

上のようにストレートなものではなかったにせよ、あまりに露骨な競争広告活動を行なったの行なっていないので、現在法廷闘争中の会社がある。パッカード・ベルが訴えた側、コンパックが訴えられた側だ。訴訟を起こしたパッカードによると、コンパックはパッカードのパソコン返品制度が、コンパックのものより劣っていると消費者が誤認するような広報を行なったという。また、コンパックがパッカードの製品は不適切な労働者によって組み立てられているというような意味合いの発言をしたとも主張している。

この紛争の根っこには、最近激烈化してきた低価格販売競争があるようだ。巨大企業も、これでは子供並みだよねえ。

マイクロソフト/ヒューレット・パッカード

Microsoft

HEWLETT® PACKARD

VS.

アップル

# ごみ箱は誰のものなのか?

最後は、GUIをめぐっての対決だ。GUIとは、グラフィカル ユーザー インターフェイスのこと。マックOSやウィンドウズは、GUIを使用したOSだ。これをめぐって、以前アップルは、著作権侵害を理由にマイクロソフト社とヒューレット・パッカード社を相手に訴えを起こし、敗訴していた。そして、先日約8年の争いの後に、アップル社が相手方の2社に、合わせて18億円ものお金を、訴訟費用として支払うことで折り合いがついた。この訴訟の終了により、ウィンドウの切り替えや、マウスでのオペレーションなどには、著作権を主張できなくなった。あのごみ箱も、誰のものでもなくなったわけだ。

## ウィンドウズ95にまた問題アリ

世界で700万本を売り切ったというウィンドウズ95。日本語版の発売も間近に迫ったこのOSだが、実はこれにはある欠陥が存在することが報告されている。

どうやらその欠陥とは、外部からのアクセスに関するものらしい。LANなどのネットワークに接続しているコンピューターで、ファイルの共有を認めるように設定してあるものについては、ネットワークとの接続を解除した後でも、外部からアクセスできるのだという。つまり、外部からの不正なデータの書き換えを許してしまうのだ。制作元のマイクロソフトは、この欠陥を解消する補正プログラムの配布をインターネット上で開始している。これでひと安心ってトコですかね、ビル・ゲイツさん。

## P7はRISCかCISCか?

うわさでは、インテルはただ今次々世代CPUの構想を練りつつあるらしい。〝P7〟というコードネームのチップは、一部の業界関係者の予想を裏切って、今までどおりのアーキテクチャーを継承することになるかもしれない。事情通の間では、P7はRISCと呼ばれるより新しい設計思想で作られるといううわさだったのだ。インテルが、RISC技術を持つヒューレット・パッカード社と開発提携をしていたというのがその根拠だ。

しかし、P7はインテルお得意のCISCでいくことになったらしい。その裏には、RISCのチップ搭載のパソコンの売り上げが、伸び悩んでいることから、二の足を踏んだのでは、という見方がある。まあ、すべてうわさであるけどね。

## テレビとゲームのどっちがいい?

先日アメリカのある会社が行なった調査によると、コンピューターのある家庭の子供は、コンピューターのない家庭の子供に比べ、テレビを見る時間が短いそうだ。1200軒の家庭に調査をしたところ、コンピューターのある家庭の子供は平均で週に11.9時間、テレビを見ているそうだ。これは、コンピューターのない家庭の子供の12.8時間に比べて、0.9時間、つまり54分あまり短いわけだ。

さて、たった54分ではあるにせよ、コンピューターのある家庭の子供は、ない家庭の子供よりもテレビを見ている時間が短い。これは好ましい傾向だ。でも、よく考えると、その時間はたぶんゲームをして遊んでいるじゃなかろうか。あまり、喜べない気もするなあ。

## 日本人って何者?

ウタマロ、ゲイシャ、サムライ、ニンジャ、というのが西洋諸国の人々の日本人観だというのをよく聞くが、どうもそれはヨーロッパだけに限ったことではないらしい。

先日、博報堂生活総合研究所というところが行なった調査によると、アジア各国でも日本人に対する認識は同じようなレベルのものらしい。同研究所は、中国、韓国、タイ、ベトナムの4カ国の人々に日本人の姿を描いてもらったところ、彼らが現実の日本人とはかなり異なった日本人観を持っているということが判明した。男性画では、着物、ちょんまげ、軍服、侍、力士といったズレた絵ばかりが描かれたそうだ。ご近所のアジア諸国にも正しく理解されていないというのは、ツライものがある。

## 松下電器、新CG技術取得

松下電器のコンシューマープラットフォーム3DOが、パワーアップするらしい。10月25日、松下電器産業は、米国3DO社から、高速でグラフィックを表示する技術、〝64ビットM2〟の独占使用権を1億ドル(100億円)で取得したそうだ。これを最初は自社生産の3DOに使用し、高速化を図るとのこと。う〜ん、楽しみだねえ。

それとは別に、松下電器はこの技術を使用し、新たなゲームマシンの開発も進めるらしい。また、同技術のパソコンへの流用も考えているそうだ。パソコンユーザーとしては、こちらも楽しみだよね。

それはいいんだけど、松下さん、Jリーグのガンバのほうにも、もう少しお金をかけてくれないでしょうか。ちょっとでいいからさ。

## 夢の在宅勤務実現する

在宅勤務は、すべての労働者の夢だ。今までこの勤務システムについては様々な論議がかわされてきたが、しかし、今イチ具体化されてこなかったのが現状だ。

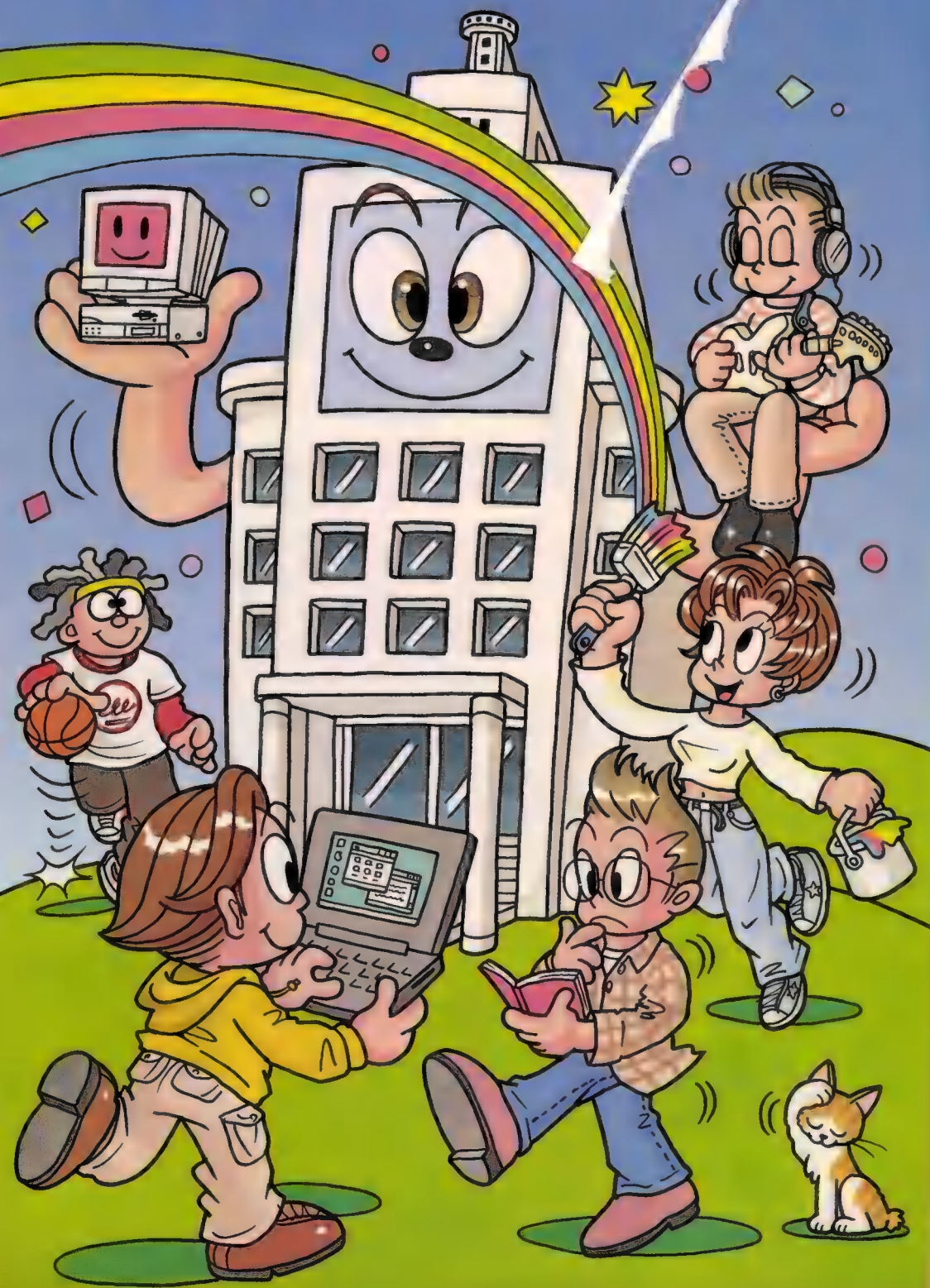
だが、今度ドイツの大手通信企業ドイツテレコムが、現実化しようとしている。ここは、今後1年間、22万人あまりの従業員の希望者に試験的に在宅勤務させることを決定した。どうやらパソコン本体とモデムを従業員に支給し、通信をフルに使って在宅勤務を行なうことになるらしい。その際、自宅での勤務時間は自己申告制、家賃、光熱費、電話代は会社持ちという、まさに夢のような条件になるそうだ。実にうらやましい。ただ、上司が頻繁に〝家庭訪問〟に来るってのが、うるさいけどね。

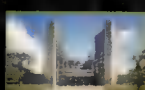
### リック・ヘインズの地獄耳

## 「ペンティアム・プロ」はウィンドウズ95が苦手!?

どーも、リックっす。それはそうと、インテルの次世代CPU〝P6〟の正式名称が決まったのを知ってる?『ペンティアム・プロ』っていうらしいんだな、これが。釣り竿みたいなネーミングがイカすと思わない?

まあ、それはいいとして、これについて妙な話を聞いたのでレポートしておこう。その話とは、ウィンドウズ95とこのチップの関係についてだ。どうやら、あまり折り合いがよくないらしいぜ。なんでも、ウィンドウズ95では、『ペンティアム・プロ』の性能を活かせないらしいのだ。ご存じの通り、ウィンドウズ95は32ビットOSではあるのだが、下位互換を保つため16ビットコードを多く含んでいる。どうやら、そのコードが新チップのせっかくの高性能を無駄にしてしまうらしいのだ。よくわからんが、とにかく残念だよねえ。

⬆チップ自体の性能が高いから、総合的にはOSの動作速度は上がるんだけどね。

資料請求はがき ……59
コンピュータ総合学園HAL ……60
ヒューマンクリエイティブスクール……61
代々木アニメーション学院……62
アミューズメントメディア総合学院……63
日本工学院 ……64
エニックスアカデミー ……65
専門学校東京テクニカルカレッジ……66
稚内北星学園短期大学 ……67
山脇美術専門学校 ……68
アイマックス　アカデミー……69

将来はゲームをつくる仕事をしたい。
世界中を熱中させるゲームをつくってみたい。
そんなデッカイ夢をしっかりサポートするのが、
日本工学院のマルチメディア科「ゲームソフト」コース。
ここには、コンピュータ世代のアートな感性と
ハイテクの腕を磨くために、
情報系、工学系、芸術系の各学科で
培ってきたノウハウとパワーを結集した
実践的なカリキュラムと最新設備が用意されている。
ゲームクリエイターとして21世紀を冒険する君たちへ。
日本工学院が、そのファーストステージだ。
ボクはゲームで地球を熱くする。
マルチメディア・アート系
プロになるための第一歩
はまず幅広く学ぶ事です。技術を
身につけ自分に合った将来像を見つけ
だして下さい。
の場を目指してください。
マルチメディア科
マルチメディア科
ではゲーム、CG、DTP、
MIDIなどに対応したさまざまな
コース、[ゲームソフト][デジタルクリエ
イター][コンピュータグラフィックス]を設置
しています。マルチメディア業界はこの先さら
に進化していく世界。あらゆる方向性、可能性
を秘めたこの世界では、他のだれにも負けない
アイディアが勝負になります。日本工学院では
これらのコースで発想法から始まり、芸術性、
音楽性などを学び、マルチメディア社
会をリードするクリエイターを
育てていきます。
君の創造力をカタチにするマルチメディア・ラボ
21世紀は今、
「マルチメディア」の時代
へと大きく変わっています。そん
なマルチメディア時代のパイオニアを育
てるスペースがここ、[マルチメディア・ラ
ボ]です。
ています。DTP、MIDI、映像編集、ゲーム制作
など自分の感性を生かし、思う存分納得の
いくまで作品を創って下さい。ここは
君の創造力をカタチにするスペ
ースです。
コンピュータミュージック科
平成8年4月開講
今、みんなが聞いているそ
の音楽のどこかでコンピュータが
活躍しています。身近な所でMIDIやサ
ンプリング、シーケンサー、音響処理などコ
ンピュータは音楽作りになくてはならない存在
になっています。そんな中、日本工学院では来春
平成8年4月にコンピュータミュージック科が誕
生します。
設置学科
★☆マルチメディア科
●ゲームソフトコース
●デジタルクリエイターコース
●コンピュータグラフィックスコース
☆環境デザイン科三年制
☆産業デザイン科三年制
★映像科
★デザイン科
★美術科
★☆コンピュータミュージック科(新設)
★は日本工学院専門学校／☆は日本工学院八王子専門学校
マルチメディアの総合学園
日本工学院専門学校
〒144東京都大田区西蒲田5-23-22 TEL.03-3732-1111(代表)
日本工学院八王子専門学校
〒192東京都八王子市片倉町1404-1 TEL.0426-37-3111(代表)
気になったら今すぐTEL 0120-444-700
入学案内書ご希望の方は、ハガキに無料請求券を貼ってお申し込みください。フリーダイヤルでのお問い合わせも、お気軽にどうぞ。
入学案内書無料請求券
蒲田校 八王子校
冒険-96・68 冒険-96・68

# 最先端のコンピュータは稚内北星短大で勉強しよう

**学生募集**
[連載広告第２７弾]

## インターネットの使えない学校に行くの？遅れちゃうぞ

急速に広がるインターネット．インターネットの勉強できる学校に入るかどうかが，あなたの将来を大きく変えます．

インターネットは，情報系の大学や会社で使われているだけではありません．あらゆる分野の会社から，個人商店に至るまで，急速にそのネットは広がりつつあります．今から数年後，皆さんが大学を卒業する頃には，インターネットを使うのは，電話やテレビを使うのと同じ様な常識になっているでしょう．
そんなとき，大学で，インターネットの勉強できない学校に進学してしまったら……
卒業したとき，時代遅れにならないために，学校選びには，インターネットが使えるかどうかが大きなポイントです．

■４年生大学を目指す人へ　……
あなたが大学に求めるものは何ですか？同じ勉強するなら，時代の最先端を勉強できる学校を選ぶべきでしょう．本学は短大ですが，４年生大学でもできない，最先端の勉強ができます．

ＣＧだって，思いのまま

広い実習室は，空き時間には自由に使える

■専門学校を目指す人へ　……
資格を得たり，専門知識を身につけたい，という皆さん．もっと広い世界を見て見ませんか？今すぐに将来を決定してしまうより，ネットワーク社会で，いろいろな世界を見て，経験をすることが，必ず将来の役に立つはずです．

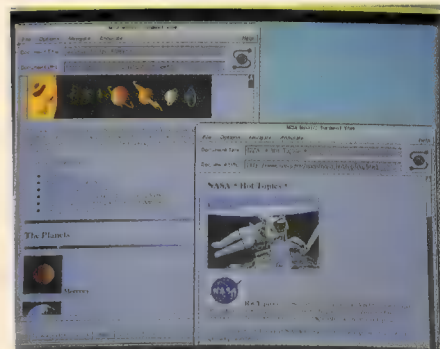
## マルチメディア環境抜群

本学では，最先端の機器をどんどん取り入れ，新しい教育を行っています．

現在，
ワークステーション　１３０台（全学生４００人）
インターネットに接続

さらに来年は，
５５台のウインドウズマシン
５５機の８ｍｍビデオカメラ
ＭＰＥＧ２による高速動画通信
を備えます．

その他，数台ではありますが，
ディジタルカメラ
スキャナ，カラープリンタ

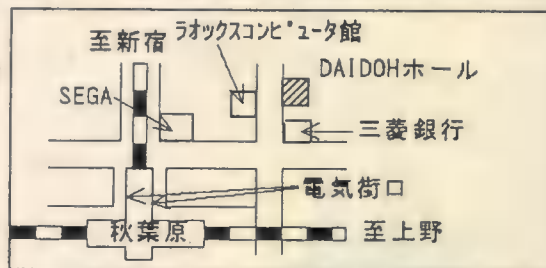
などもあり，自分たちで映像を作成してコンピュータ上で自由に編集できます．

インターネットが自由に使える

## 学校説明会　ｉｎ　秋葉原

## １１月２５日　土曜

稚内北星短大について，もっと知りたいという皆さんのために，東京で学校説明会を行います．　学校内部施設の紹介や，カリキュラムの解説，稚内生活相談等を行うほか，ノートパソコンと携帯電話でインターネットに接続．会場で世界の情報が読み出せます．　また，今までの広告コピーをまとめた冊子も配布．

今年進学を考えている人はもちろん，高校１，２年生，教員の方の来訪も歓迎します．

■日時：１１月２５日（土）
１ＰＭ～７ＰＭ
■会場：秋葉原・ダイドーホール
９０３会議室
時間内にいつでもお越しください

経営情報学科・英文学科(英語英文コース・英語情報コース)・経営情報専攻科

最北端 最先端 **稚内北星学園短期大学**

〒097 北海道稚内市若葉台　TEL0162-32-7511・FAX0162-32-7500・0120 0120-311-014

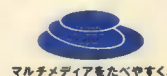
《会員会社一覧》

アークシステム㈱
㈱アートディンク
㈱アイ・エル・シー
㈱アイ・エス・シィ
㈱アイシーエム
㈱アクシス
㈱アシスト
㈱アスキー
アップルコンピュータ㈱
㈲アテナ・リサーチ
アドビシステムズジャパン
㈱アドミラルシステム
㈲アルシスソフトウェア
アルダス㈱
アルテック㈱
㈱アローマイクロテックス
㈱イージーシステム
イーディーコントライブ㈱
㈲苺ソフト
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェントシステムズジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱内田洋行
ウッドランド㈱
㈱エス・ピー・エス
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エス・ピー
エーピー・サーブ㈱
㈱エクシング
エスエイティーティー㈱
エデュテイメントソフトウェア㈲
㈱エニックス
㈱NTTデータ経営研究所
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱エンデバーズ
オートデスク㈱
㈱オービックビジネスコンサルタント
応用電算技研㈱
㈱大塚商会
カテナ㈱
亀島産業㈱
カモンミュージック㈱
㈱管理工学研究所
㈱ガスト
キヤノン㈱
㈱ギャラクシー
㈱クエスト
クオリティ㈱
クラフト㈱
㈱呉ソフトウェア工房
グラムス㈱
㈱グローディア
㈱ケーエスピー
研彩館インターナショナル㈱
㈱建設システム
㈱建築データネット
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱コンピュータ・ニュース社
サイバネットシステム㈱
さくら共同法律事務所
㈱サミット
㈱サムシンググッド
山陰ソフトウェア㈱
㈱三昌堂
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムセンター三重
㈱システムソフト
島村法律事務所
㈱シャノアール
㈱シュールド・ウェーブ
新開CAIシステム㈱
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈱シンクプラン
㈲新興建築サービス
㈱新進商会
㈱ジー・エー・エム
㈱ジェード
㈱ジェイディック
㈱ジェプロ
㈱ジャストシステム
ジュピタープロモーション㈱
㈱スタークラフト
㈱スティング
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱綜合システム
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトバンク㈱
㈱ソフトヴィジョン
ソフトプロ㈱
ターミナル・アプリケーションズ㈱
㈱タイワ
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダイナラブジャパン㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱データプラン
㈱ディーバ
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱電波新聞社
東京書籍㈱
東京電化㈱
徳間書店インターメディア㈱
ニフティ㈱
日本オラクル㈱
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本電子専門学校
日本ファルコム㈱
㈱日本フォト・リサーチ・センター
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
任天堂㈱
㈱ネクサスインターラクト
㈱ノア
ノベル㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱バックス
㈱バンプレスト
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈱
㈱パンサーソフトウェア
㈱日立ハイソフト
㈱ビーイング
㈱ビーピーエス
㈱ビックバン
㈱ビッツー
㈱ビレッジセンター
ピング㈱
ピー・シー・エー㈱
㈱ピック
㈱ファミリーソフト
ファルコン㈱
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱フタバ図書
㈱ブレインテック
ヘアドクター発毛科学研究所
ボーランド㈱
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
㈱マイクロコア
マイクロソフト㈱
㈱マイクロビジョン
マイクロプローズジャパン㈱
㈱マクロスジャパン
松村信夫法律事務所
㈱まつもと
緑電子㈱
宮崎市民共同法律事務所
ミリオンエンタープライズ㈱
㈱ミルキーウェイ
メガソフト㈱
㈱モーリン
ユニオンシステム㈱
㈱四次元
㈱ライトスタッフ
㈱ラウンドシステム研究所
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リクルート
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
顧問弁護士　森本紘章

〈94.10.1現在〉

10月1日現在、186社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

マルチメディアをたべやすく。

# ウルトラフロッピーだよ。

**ULTRAその1 データ保護力**

磁気ディスクがドライブのヘッドをクリーニング
繰り返し使ってもヘッドがきれい。エラーに強いから安心、安心!!

macで作ったイラストや電子メール。長く保存しておきたい大切な思い出(データ)たち。
いつも頭(ヘッド)がクリーンだと、新しいアイデアがバンバンわいてくるヨネ!!

**ULTRAその2 抗菌力**

磁気ディスクに防カビ処理されているから
カビを防いで、長期保存しやすくなった… エライ!!

カビがフロッピーの大敵だって知ってた？ あの時のエラーもカビが原因だったのかなあ。湿気とかカビとかフロッピーもけっこう大変なんだね

**ULTRAその3 省電力**

ノートパソコンの電池も長もち
便利な省電力※だよ♥

電池に負担をかけない。フロッピ〜もなかなかガンバッテルヨネ／
やっぱ時代は省電力かあ！

※低トルク磁気ディスク採用、ドライブ回転時の摩擦を減らし20%の省電力(ドライブ単体・当社比)。

せっかく せっかく

By チバレイ攻め

とゆ〜わけでして…‥

©CHIBA・REI

# 新登場

**マクセルのW(ダブル)プレゼント 実施中!** (締切：平成8年1月末日 当日消印有効)

**1 抽選で当たる!** オリジナル行動派グッズプレゼント

A賞 3ウェイバッグ/B賞 ドラムバッグ/C賞 ポケッタブルパーカー/D賞 ハンドバッグ&ポーチ

それぞれ毎月100名様、合計6,400名様にプレゼントいたします。詳しくはキャンペーンパックをご覧ください。

**2 クーポンでもれなく!** 英国王室御用達♥ ロイヤルドルトングループコレクション プレゼント

キャンペーンパック内のクーポン券を集めてご応募ください。[illegible]リスト応募用紙のご請求は 〒150 東京都渋谷区渋谷2-12-24([illegible]・長井ビル)㈱ニチマ「日立マクセルクーポンプレゼント」係 ☎03(5467)9771まで。

ラッキーだぜ♥

# 千葉麗子が買う。

新品質 マクセル ウルトラフロッピー

# SUPER RD ULTRA

お問い合わせ・カタログのご請求は、〒150 東京都渋谷区渋谷2-12-24(東建・長井ビル) TEL.(03)5467-9334 日立マクセル株式会社 お客様ご相談センター・ログイン FD係まで

マルチメディアのNEC

NEC

# The BETTER DEAD Ratification

## 壮絶なまでに超難解。まさに狂気のCD-ROMゲームソフト。

現在の世界にいる老司令官ランドルフ・ペインのもとに、
ある日、西暦2023年の遥か未来から不思議なメッセージが届く。
「人類は絶滅の危機に瀕している。救出を求む」。
老司令官、つまりプレーヤーは、未来へワープし悪のカルト集団を率いる
「ミ・ナタス・アール」を倒さねばならない。挑んでは殺され、挑んでは殺され。
そして見事に強敵を倒したときの、想像を絶する凄まじいエンディング。
聡明な頭脳と機敏な反射神経なしで、
このゲームをクリアすることは決してできない。

何度でもかかって来い！
何度でも殺してやる！

12月15日発売予定

**ベターデッド**
ラティフィケーション
～死すべき運命～

Windows版 CD-ROMソフト
価格：9,800円(税別)

**2月29日**までにこのゲームをクリアし、ゲームの謎をすべて解けた方には、認定証としてもれなく「プレミアムテレフォンカード」を差し上げます。
応募締切：平成8年 日まで(当日消印有効)
解答方法：パッケージに同封された解答用ハガキに答えを書いてお送りください。

映画もゲームも超越したインタラクティブシネマ大作、あの「デイドラス」が、今なら攻略ガイドブック付で発売中!あなたは、これを見ずにエンディングをむかえられるか!?

**デイドラス**
―エピソード1：難破船のエイリアン
Windows版(DOS/V、PC98対応)
好評発売中　価格9,800円(税別)

NEWS

NECインターチャネル　☎03(5440)0762

FUJITSU

手塚眞プロデュース

# TEO
もうひとつの地球

TEO THE OTHER EARTH

FMTOWNS版 好評発売中！

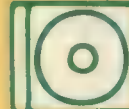
# 人類は「もうひとつの地球」と交信をはじめた。

## パソコンで、遠い星とコンタクト。
地球に似た惑星TEOと、パソコンを使ってコンタクトを楽しむ。これは、いままでにはなかった、まったく新しい体験です。〈想像の世界を現実に体験する〉富士通の新しい技術が、そんな夢をかなえました。

## 惑星TEOは、想像以上の現実です。
TEOは地球にとてもよく似た星です。空気も水もあり、生き物もいます。1日24時間、1年365日、毎日朝がおとずれ、季節も刻刻と変化していきます。花が咲き、風が吹き、雨も降る、とても美しい世界です。

## TEOの景色を、キャッチする。
TEOアンテナを接続し、CD-ROMをセット。これであなたのFMTOWNSはTEOと地球をむすぶ通信機に変わります。惑星TEOはスイッチを切っても、消えることはありません。次の日にスイッチを入れれば、ちゃんとTEOも次の日になっています。

## TEOにすむ生き物、フィンフィンと仲よくなれる。
TEOには野性の生き物がすんでいます。自分の意思と感情をもっていますから、ペットのように飼いならすことはできません。でも、コンタクトを続けるうちに仲よくなれる。時には、うたを聴かせてくれたり、アクロバットを見せてくれたりします。

## ぐんぐん広がる、あなたとTEOでつくる世界。
ゲームでもシミュレーションでもない、TEOはまったく新しいエンタテインメント・ソフトです。楽しみ方は、コンタクトするあなた次第。どんな世界が展開していくのか、それはTEOとコンタクトした人だけのお楽しみです。

●対応機種：FMTOWNS Ⅱ ※FMV-TOWNSは、96年1月対応予定です。●動作条件：CPU=i486™DX2プロセッサ（66MHz）以上、メインRAM=8MB以上、HD=MS-DOSの区画が700KB以上、CD-ROM=倍速CD-ROM必須
●製品構成：CD-ROM、フロッピィディスク、専用センサー、専用ホイッスル　※TEOは実在する惑星ではありません。コンピュータ上に展開される空想上の惑星です。（この情報は1995年10月現在のものです）
●開発・発売：富士通株式会社 ●販売：富士通パレックス株式会社　※i486は米国インテル社の登録商標です。MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

■お問い合わせ……富士通株式会社 電脳エージェントプロジェクト部／〒101 東京都千代田区外神田 4-6-7 カンダエイトビル5階
フリーダイヤル 0120-39-2122　9:00a.m.～5:00p.m. 月～金（祝日を除く）

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

**Revival Xanaduを
クリアした君に!**

**Revival Xanadu2**

やっぱり「ザナドゥ」はおもしろい!
是非続編をという君に!
ファルコムからの新しい挑戦状!!

■新MAP、新敵キャラ、武器、アイテムが新しくなり、より手強くなって登場。もうなつかしいなんて、いってられない!

**Revival Xanaduを
まだクリア出来ない君に!**

**Revival Xanadu Easy Ver**

「ザナドゥ」はおもしろいけど難しい! やっぱり今度もエンディングを見れないかも…という君に、ファルコムから特別プレゼント!!

■ゲームバランスを調整した、オリジナル版Easy Verを同梱! エンディングをめざせ! さらにテクニックを磨いて、「2」に挑戦しよう。

とってもお得なリミックス!

リバザナ 2 + リバザナ Easy = 特価8,700円

ファルコムでは、新しい仲間を募集しています。誰でもいいというわけにはいきません。実力とやる気の両方を持った人、しっかりした常識を持ちながらそれに縛られない人、そんな人をお待ちしています。

●募集職種 (1)ゲームソフト開発職／①プログラマ②グラフィック③シナリオデザイナー④ディレクター、サウンドなど (2)総合職(営業・広報、経理その他) ●資格／高卒(見込も可)以上30歳位迄、男女不問。職務経験は問わないが、希望職種に従事できる実力を持つこと●応募方法／履歴書、自己PRの手紙、応募作品(開発職のみ)を郵送してください。二週間程度でご連絡いたします。●応募作品／①プログラマ：自作のプログラム(オリジナルに限る)②グラフィック：A4サイズのカラーイラスト3点、画材等自由③シナリオデザイナー：企画書。書式等自由

◎詳しい募集要項をごらんになりたい方は、お葉書でご請求ください。〒190 東京都立川市曙町1-14-13 日本ファルコム株式会社 採用担当 L11係

Windows

【ウィンドウズ用素材集】

# Ys マテリアルコレクション

入手不可能!! ファルコムオリジナル背景素材ついに公開

**■イース背景写真素材集Background photo materials**

実際に使われた素材フォトから10点をセレクト。1024×768ドットと640×480ドットの両方を、フルーカラーと256色のBMPファイルで収録

壁紙集を超えた迫力とクオリティ!! まさにデジタル美術[illegible]

**■イースアートギャラリー Ys Art Gallery**

ハイクオリティなイースビジュアル素材をセレクト、256色BMPデータとして収録しました。
(1)キャラクターイラスト集
(2)ロゴタイプ集
(3)イメージイラスト集
(4)ファルコムレーベルCDジャケット集
(5)ファルコムショップ・イラストコンテスト入選作品集

赤毛の剣士がディスプレイも守る!?

**■イースキャラクター・スクリーンセーバー**

アドルやリリアがディスプレイを跳ね回る、愉快なスクリーンセーバー

イースサウンドのエッセンス!! 『イースのり』でサウンドクリエイト

**■WAVEデータサウンド素材集Sound materials**

コンピュータ起動音、留守[illegible]話メッセージ、ビデオやマルチメディア作品の制作に大活躍。Windows標準サウンドWAVファイル

イースサウンドをスタンダードMIDIファイル化

**■スタンダードMIDIファイルズ**

サウンドチームjdk(ファルコム音楽スタッフ)自らがアレンジ

アドル&リリアがアイコンに!! こんなのずっと欲しかったぁ〜

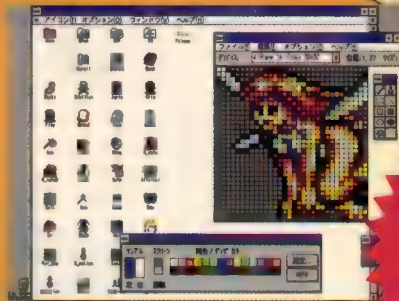
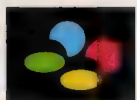
**■ファルコムスタッフ御用達アイコン**

ファルコム開発スタッフが使用しているアイコンを特別大公開!!

最新CDを中心に珠玉の名曲16曲を収録

**■ファルコムレーベルCDセレクション**

特別付録!! デモ&体験版(MS-DOSバージョン)

**■PC98シリーズ・デモ体験版**

※WindowsはMicrosoft社の登録商標です。

95年12月22日発売予定 24メガ+バッテリーバックアップ

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

【ファルコム スタンダードMIDIファイル集】

# Ys MIDIコレクション

MIDI

映画音楽に[illegible]するクオリティまできたゲーム音楽。日本ファルコムの代表作〔イース〕がついにMIDI[illegible]にアレンジされました。今回のMIDI[illegible]アレンジは、GM対応で。FM音源ではできなかったギターがメイン、〔イース〕の[illegible]な音源でのアレンジが実現。ともかくギターのテクはアレンジャーの自信作、聞きごたえ充分!
オリジナル完全再現曲も入っており、プラスMIDIがなくてもアレンジが聞けるようにCD-DAでも収録してあります。更に更に楽譜まで入っている、イタれりツクせり!!
ここだけの話ですが、SC-8[illegible]用アレンジも入っています!!

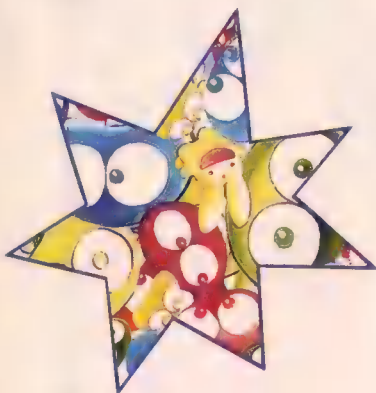
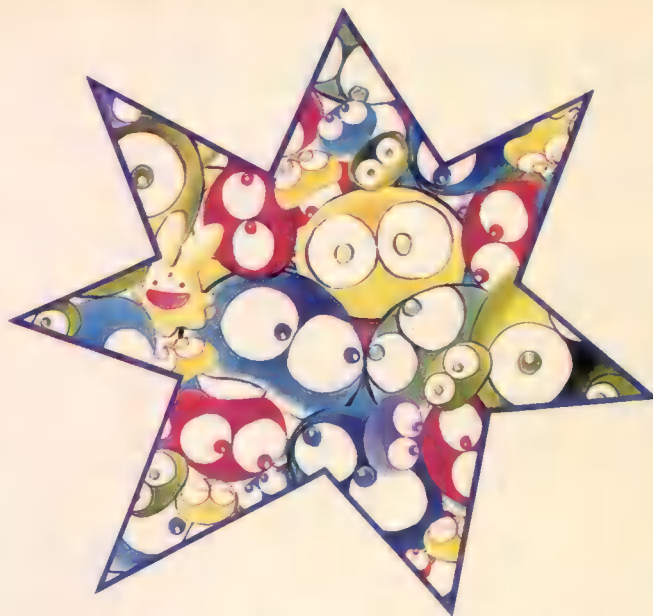
**11月30日発売 CD-ROM 価格4,800円**

※GSマークはローランド社の登録商標です

通信販売でも購入できます。(送料サービス)
●電話1本で購入(予約)できます。またFAXや葉書での申し込みもOK。●現金書留や郵便振込でも購入できます。
*注文する時には、ソフト名・機種・メディア・住所・氏名を忘れずに。
お問い合わせ先:TEL.0425-27-6501 受付時間/月〜金 AM9:00〜PM5:30 FAX.0425-21-2109 24時間受け付けております。

〒190 東京都立川市[illegible]1-14-13 ☎0425(27)6501

**ボーステック会議室オープン！**

NIFTY-ServePCベンダーステーションE（SPCVE）内に、弊社の会議室をオープンしました。最新商品情報や体験版などございますので、ご利用ください。

# おかげ様で大発生!!

ACTION PUZZLE GAME

©COMPILE

for Windows

標準価格7,800円（税別）

■ぷよぷよ Windows95対応版アップデートのご案内

ぷよぷよのモード選択の「おぷしょん」でバージョンが1.00の製品は、Windows95で正常動作いたしません。次の方法でアップデートを行ってください。

1. ニフティによる方法：PCベンダーステーションE（SPCVE）データライブラリ#17
2. おまけCD-ROMによる方法：DOS／V magazine 11月1日号、TECH Win 12月号、WINDOWS WORLD 12月号、Windows magazine 12月号、DOS／V USER 11月号等。
3. 直接当社に申し込む方法：郵便番号、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、郵便小為替500円分を同封して「ぷよぷよアップデート係」へお申し込みください。

ぷよぷよは（株）コンパイルの登録商標です。

ボーステック・ソフトウェア

〒158 東京都世田谷区用賀4-5-20 TEL.03-3708-4711

Microsoft® および Windows® は、米国 Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

Sound Blasterをご使用の場合はアナログジョイスティックに対応しています。

SPACE WAR SIMULATION

# 銀河英雄伝説IV

**ボーステック会議室オープン！**

NIFTY-ServePCベンダーステーションE（SPCVE）内に、弊社の会議室をオープンしました。最新商品情報や体験版などございますので、ご利用ください。

## DOS/V版 銀河英雄伝説IV EX新登場

田中芳樹原作の大人気ノヴェルズ「銀河英雄伝説」を基にパソコンゲーム化した「銀河英雄伝説III SP」が新システムの導入によりパワーアップして新登場！！

### 主な特徴

■数々の金字塔を打ち立ててきたシミュレーションゲーム「銀河英雄伝説」シリーズ最高峰ともいえる「銀河英雄伝説IV EX」がついに完成。「銀河英雄伝説III SP」につづく、待望のDOS/V版登場！！

■総登場人物185名から1人を選び、地位が向上するにつれてより多くの行動ができるようになる。各登場人物には能力・特殊技能・性格が設定されているので、個性的な人物達が銀河を舞台に迫力満点のドラマを繰り広げる。

■諜報活動による敵情報の入手、ガイエスブルク要塞の移動、クーデター、フェザーンの陥落など、ゲーム性はより深くさらに充実。

■戦略・戦術両面のおもしろさは、シミュレーションゲームを超越した迫力でプレーヤーの胸を打つ。

■加藤直之によるオープニング、エンディングCGアニメーションや、オールカラーで全登場人物を掲載した銀河英雄伝説名将録など、魅力満点。

「常勝の天才」や「不敗の魔術師」と讃えられるか、理想や野心のためにクーデターを敢行し成功するか、あるいは失敗し敗軍の将として一生を終えるか。まさにプレイヤーの手腕次第です。

**12月1日新発売** 標準価格12,800円（税別） CD-ROM

対応機種：IBM-PC/AT互換機（DOS/V機）（i386SX以上のCPU搭載機種）
ディスプレイ：VGA専用（640×480ドット）カラーディスプレイ
本体メモリ：2MB以上　EMS/XMS：256KB以上必要
空きメモリ：ゲーム起動時に560KB以上必要　ハードディスク：空き容量20MB
対応OS：IBM DOS/Vバージョン J5.0/V以上　対応音源：Sound BLASTER（FM/MIDI音源対応）

BOTHTEC ボーステック・ソフトウェア

株式会社クエスト 〒158 東京都世田谷区[illegible]5-20 TEL.03-3708-[illegible]

**新創刊第1号**
(12/8号)

**サターン発売1周年記念特別企画ほか、誌面一新、プレゼント満載!**

# 11月24日 月2回になって新創刊!!

**毎月第2・第4金曜日発売**

発売直前のセガサターンソフト大紹介!

独占スクープ!

## バーチャコップ

## セガラリー・チャンピオンシップ

## 闘神伝S

- ガーディアンヒーローズ
- 機動戦士ガンダム
- ダークセイバー
- 真・女神転生 デビルサマナー
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

**セガサターンCOMPLETE GUIDE**

- ドラゴンボールZ 真武闘伝
- [illegible] KING THE SPIRITS
- ワールドアドバンスド大戦略

## 発売直前大特集! バーチャファイター2のすべて 未公開の秘密を独占公開!

**特別付録**
**闘神伝S SPECIALポスター**

**注目!**
セガサターンマガジンは、12月号から[illegible]駅売店で販売を開始しました




ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100
SOFT BANK

# ビクター。

## Virgin Hot-Lineシリーズとして続々登場！

腕が鳴る。

## コマンド アンド コンカー

●リアルタイムで繰り広げられる、新世代の戦略シミュレーション。●超金属ティベリウムをめぐり、全世界を巻き込んだ戦争が始まった。世界を征服するために近未来の兵器をフルに活用した戦略ゲリラ戦が繰り広げられる。●リアルなゲーム画面をマウスでクリックするだけの簡単操作。ゲームスピード調整機能等を備え、シミュレーション初心者でも奥の深いプレーが十分に楽しめる親切設計●CD 2 枚組。正義の国連軍と悪の秘密結社NOD軍の2つのシナリオを収録。●バラエティーに富んだ様々なミッションを用意。●臨場感を盛り上げるハイクオリティーなビジュアルシーン。●モデムやネットワークを使用して対戦プレーも可能。●全世界で大ヒット中！95年を締めくくる最高のシミュレーションゲーム！！

## COMMAND & CONQUER

**好評発売中**

¥8,800（税別）

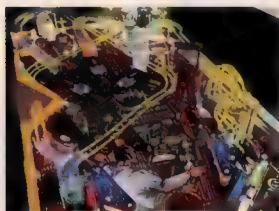
完全吹き替え日本語版制作中
日本語版へのアップグレード可能

COMMAND & CONQUER is a Trademark of Westwood Studios, Inc.
© 1995 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.

IBM100%互換機対応
FUJITSU FM/V*
CD-ROM

息を呑む。

## TILT
## ハイパー3Dピンボール

●完全3Dレンダリングされたグラフィックスで楽しむピンボール・シュミレーション。●本物のピンボールマシンを元にしたリアルなボールの動きとゲームコントロール。●6タイプのテーブルの異なるテーマ：ギャング、モンスター、遊園地、ドライブ、ファンタジー、そしてSF。各テーブルにはとっておきの楽しい仕掛けが！●画面モードを数種類用意。迫力あるプレーが楽しめます。

**12月中旬発売予定**

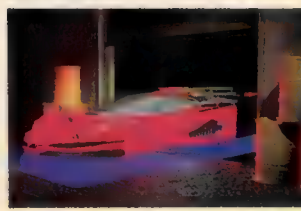
¥8,800（税別）

©1995 NMS Software and Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. All rights reserved.

手に汗握る。

## Zone Raiders
## ゾーン レイダース

●リアルタイム3Dで展開するワイルドなドライビング＆シューティングゲーム。
●360度回転ターン、逆走、ジャンプ、コーナリング等々、すべてのドライビング力学をリアルに再現した超高速ドライビングアクションと、様々な武器、アイテム、破壊に彩られた過激な戦闘のコンビネーション。●トラックは16タイプ。チューンアップされたクラシックカーから近未来車両まで4タイプの車（1947～1998年モデル）を用意。ビンテージカーはすべて超高速走行を可能にするホバープレートを搭載。開発チームには、軍・大手企業が推進したプロジェクトに携わった航空・車両シュミレーションのエンジニアが参加。
●数人で同時にプレイできるネットワーク／モデム対応。

IBM100%互換機対応
FUJITSU FM/V*
CD-ROM

**12月下旬発売予定**

¥8,800（税別）

©1995 Virgin Interactive Entertainment, Inc.

＊動作機種：Desk Power FMV499D3S2, FMV46CES4, FMV466D3S2, FMV4100E4, 46CES4 FMV 560D3, 590D2, 499D3, 499D2, 560DE

**ビクターエンタテインメントのヴァージン・ホットラインシリーズは**

1. 日本にはない卓越したグラフィックスと優れたデザイン・センスはビクターだけが提供できるHOTLINE QUALITY。欧米のコンピューター・カルチャーが育んだ最先端の作品を堪能してください。
2. 英語版から日本語版へのアップグード実施！最新のゲームをいち早く楽しむためにまず英語版を買ったユーザーにも。日本語版の発売後にアップグレードできるビクターならではの安心サービス。（日本語版を発売するゲームに限ります）。
3. お客様をしっかり支えるユーザーサポートは親切・丁寧。マニュアルを読んでも解らない、インストールがうまくいかない、自分の機種では何かおかしい等、ビギナーの方にも判るようにご説明いたします。（ただし、OS等に関するご質問はご遠慮ください）。

**インターネットで日本ビクターのホームページの開設！**

最新のゲーム情報、ダウンロードできるスクリーンショットやムービー、開発の裏情報やゲームのヒントなど、楽しみ満載です。
http://www-jvc-victor.co.jp/Studio/V-CATA/INDEX.HTM

Licenced by Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F ビクターエンタテインメント（株）[通信販売係]

Victor

# 紺碧の艦隊2

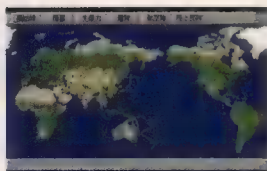
## PERFECT

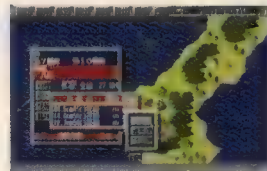
**ついに完成。紺碧の艦隊シリーズ第2弾!!**

シナリオに基づく戦術が中心だった前作の内容に比べ、
シミュレーション要素を格段にアップ。
本格的世界戦略シミュレーションゲームとして、
戦略の舞台を全世界へ拡大。
あなたが日本の未来をどのように迎えるか。
歴史と共に、第二次世界大戦をシミュレートできる。

**歴史シミュレーションに新たな試み抱き**
**夢のオリジナル新機能『艦船設計システムHLG55』を搭載。**

ユーザー自身の手で、好みの艦船を設計することができる新システム。
艦船の設計次第で戦局をより有利に導くことができる。

'95年12月8日発売!!

■フィールドマップが広がって、
世界規模の戦略が可能になった。

■部品の組合せによって、性能[illegible]が
リアルタイムに変化する。

■出来上がった[illegible]を実戦投入！
自作の艦船は愛着もひとしお

標準価格 **11,800円**（税別） 3.5インチまたは5インチ2HD（各5枚組）
ハードディスク専用



●JANコード／5インチ 4988608 552557 3.5インチ 4988608 552458

■対応機種 PC-9801・9821シリーズ及び互換機
■CPU CPU i386以上のマシン
推奨 CPUi486／25MHz以上

■周辺機器 マウス専用
ハードディスク専用（要10MB）
FM音源ボード対応

面白いゲームを創るのは、いつでもマイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593-51-6482 インフォメーションダイヤル TEL.0593-53-3611

| Windows® 3.1日本語版 | | CPU | カラー | モニタ | メモリ | システム | CD-ROMドライブ | ハードディスク空き容量 | サウンドボード |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3.5" 2DD | 価格6,800円(税別) | i486・33MHz以上 | 256色 | 640×480ドット | 8MB以上 | Microsoft® Windows® 3.1日本語版 | | 12MB以上 | Windows®対応サウンドボード(Sound Blaster 等) |
| CD-ROM | 価格6,800円(税別) | | | | | | CD-ROMドライブ | 1MB(インストール時は、12MB以上) | |

# 《シエラ・パイオニア》がゲーム業界

米国全土が認めたゲームメーカー〈シエラ・オンライン〉と
日本の〈パイオニア〉が手を組んだ。
《シエラ・パイオニア》の誕生は、
日本のゲーム業界の常識をくつがえす。
《シエラ・パイオニア》は裏切らない。待たせない。
米国で話題のゲームをいち早くリリース。
充実した日本語対応で、プレイヤーを迷わせない。
ゲームの理想形を追求しつづけること――。
これは〈シエラ・パイオニア〉に課せられた使命である。

## 《シエラ・パイオニア》市場参入第1弾,11/25 ON SALE!

※写真のパッケージは米国版です。

ホラー・アドベンチャー

### PHANTASM

米国名称：PANTASMAGORIA

Windows95 対応

**¥9,800 (税抜)**

Windows版／CD-ROM 7枚組
英語版／日本語取扱説明書付
SPRW-1001 ※Mac版'96.1月発売予定

購入した館で突然、悪魔のように凶暴になった夫。一体何故…？若妻・エイドリアンは恐怖の迷宮に踏み込む。米国で物議をかもしたリアルな衝撃的シーンの連続で展開する本格ホラー・アドベンチャー。

完全日本語版（Windows版, Mac版）
'96.2月発売予定

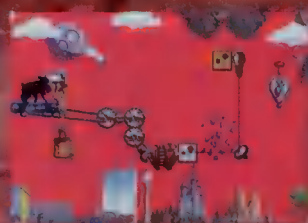
パズルゲーム

### THE INCREDIBLE MACHINE Ver.3.0

Windows95 対応

**¥7,800 (税抜)**

Windows版／CD-ROM
英語版／日本語取扱説明書付
SPRW-1002 ※Mac版 '96.12月発売予定

パズルは全部で150種!!ボール、歯車、ネズミ、時限爆弾…。数々のアイテムを組み合わせると文字通り「Incredible(信じられない)!」な展開が。新たにバージョンアップした大人気アニメパズル。

発売元：シエラ・パイオニア株式会社
販売元：パイオニアLDC株式会社
販売に関するお問い合わせ先：パイオニアLDC株式会社 開発事業部 TEL.03-5721-1359

をリードする。
SIERRA
PIONEER
シエラ・パイオニア
誕生
話題のタイトル続々リリース!!
'95.11.25
PHANTASM WIN
THE INCREDIBLE MACHINE Ver.3.0 WIN
'95.12月以降
●アクション
LODE RUNNER On-Line 日本語版 MAC WIN95
●アクション
3D ULTRA PINBALL 日本語版 MAC WIN
●アドベンチャー
KING'S QUEST VII Ver.2.0 日本語版 WIN
TROPHY BASS MAC WIN
LAST DYNASTY WIN
●パズルゲーム
THE INCREDIBLE MACHINE Ver.3.0 MAC
POLICE QUEST SWAT WIN
TORIN'S PASSAGE WIN
SHIVERS WIN
●アクション
THEXDER 日本語版 WIN95
PHANTASM MAC
●シミュレーション
OUTPOST Ver.1.5 MAC
●ホラーアドベンチャー
GABRIEL KNIGHT
THE BEAST WITHIN WIN
WIN Windows版 MAC Macintosh版
WIN95 Windows95専用

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

# ARTDINK 10th ANNIVERSARY プレゼントキャンペーン

10年間の感謝と、これからのご愛顧に願いを込めて。10周年プレゼントキャンペーンは豪華2本立て！

## 1 クイズに答えて豪華賞品を当てよう！

クイズ正解者の中から抽選で、写真の豪華賞品をプレゼント。
キャンペーン期間だけのこのチャンス、ぜひ、お見のがしなく。

A賞 SONYデジタルカメラ DCR-VX700 3名様

B賞 SONY MDウォークマン MZ-R3 5名様
C賞 アートディンク・オリジナル システム手帳 30名様

【プレゼントクイズ】○の中に当てはまる数字を入れてください。

**■おかげさまで○周年■**

●応募方法
官製ハガキに1から7番までの必要事項をご記入の上、下記の宛先へお送りください。
1.クイズの答え 2.郵便番号・住所 3.氏名 4.年齢 5.電話番号 6.職業 7.ご希望の商品（A～C）
※記入漏れがあった場合、抽選の対象とならないことがあります。ご注意ください。

●応募締切
'96年1月31日まで（当日消印有効）

●宛先
〒261千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル
株式会社アートディンク「10thアニバーサリープレゼント係」

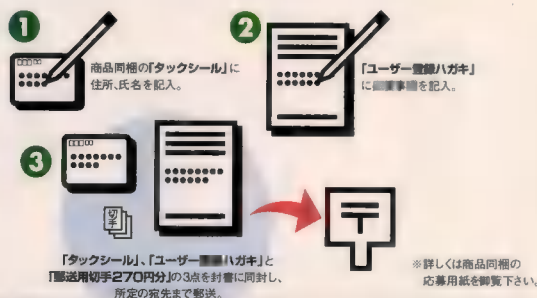
●当選発表
'96年2月発売の当社広告ページにて発表。
アスキー出版「週刊ファミコン通信」「Login」各誌

## 2 もれなく当たる「メモリアルCD」プレゼント！

期間中キャンペーン対象商品をお買い上げいただき、
ご応募された方全員にもれなくプレゼント。

あの頃の思い出を名曲でつづる
**「アートディンク・メモリアル・ミュージック・エディション」**
アートディンクの作品から選りすぐったゲームミュージックをCD2枚に収録。ファンにはたまらない、今回限りのプレゼントです。

●応募方法

※詳しくは商品同梱の応募用紙を御覧下さい。

●応募締切
'96年1月31日（当日消印有効）
※当選後の譲渡・換金・変更については一切応じられません。※プレゼントの商品は、写真とは一部仕様が異なることがございます。※記入漏れがあった場合、抽選の対象とならないことがあります。ご注意ください。

●発送
'96年3月15日より発送開始予定。
※多数の応募が予想されるため、発送が遅れる場合もございます。あらかじめご了承ください。

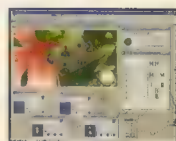
### メモリアルCDプレゼント対象商品

**A.IV. EVOLUTION GLOBAL**
鉄道経営シミュレーション

'95年11月22日 登場予定
標準価格6,800円（税抜）
プレイ人数：1人
メモリーカード：14ブロック／マウス対応

**Carnage Heart**
思考バトルシミュレーション

'95年12月 発売予定
標準価格6,800円（税抜）
プレイ人数：1人
メモリーカード：5ブロック使用

**LUNATIC DAWN ～The Book of Futures～** Windows 95
ファンタジーRPG



'95年12月 発売予定
10周年記念特別価格
8,800円（税抜）
※商品付属のWin-32sの使用により、Windows3.1でも動作可能。

**A.IV. for Windows® 10th ANNIVERSARY**
鉄道経営シミュレーション

'96年1月 発売予定
10周年記念特別価格
8,800円（税抜）
※Windows3.1及びWindows95で動作可能。

※画面写真は開発中のものです。



〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル7F TEL.043-270-2001 株式会社アートディンク

## 鉄道経営シミュレーションの最高峰、Windows®95に対応。

# おもしろさ、未来へ開通。

あの鉄道経営シミュレーションゲーム

「A.IV.」が最高のOS環境を背景にCD-ROMで登場。

マップコンストラクションとパワーアップキットを搭載した

パーフェクト仕様はそのままに、受賞記念とベストセラー感謝の特別価格で発車する。

鉄道やバスなど、あなたが自由にレイアウトした交通網から都市が育っていく。

子会社を経営してマネジメントの■■を味わいながら、次の開発プランの資金を稼げ。

高層ビルから遊園地まで、多彩な建築物が揃った景色は、季節や天候・時間帯で変化する。

Windows3.1とWindows95に対応。インストールもスムーズにでき、充実した操作環境。

A.IV.マップコンストラクション＋A.IV.パワーアップキットを標準装備。

## '96年1月発売予定

●メディア：CD-ROM　●要メモリ8MB以上
●ハードディスク専用（要空容量10MB）
●Windows3.1およびWindows95に対応

10周年記念特別価格 **8,800円（税抜）**

## アートディンク創立10周年記念

**もれなく当たる「メモリアルCD」プレゼント・キャンペーン対象商品**

本ソフトをお買い上げいただいた方全員に、アートディンクのオリジナルミュージックを収録した素敵な2枚組CDをプレゼント！ 応募方法等はパッケージに同梱の案内をご参照ください。

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

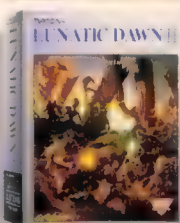
# 創造力が結晶する世界。

## 史実を越える戦国合戦絵巻

戦術を組立て、戦況を判断。家康か三成として天下取りに挑む戦国合戦シミュレーション。

PC-9800シリーズ
標準価格
10,800円(税抜)

## 自由を求める冒険者たちへ

どこへ行き何をするのか、それはあなたの自由。
広く深い世界が魅了する人気のファンタジーRPG。

LUNATIC DAWN II
PC-9800シリーズ
FM TOWNSシリーズ
標準価格
10,800円(税抜)

LOGIN賞受賞
日本ソフトウェア大賞'94

## 商い上手は遊びも豪気

がっぽり儲けて豪遊三昧。卸問屋の若旦那として、江戸で一番の商人を目指す元禄商人シミュレーション。

天下御免
PC-9800シリーズ
FM TOWNSシリーズ
標準価格
10,800円(税抜)

## 今度は独立国家！待望のトキオ第2弾

多人種・多文化のユニークな宇宙都市を舞台に。大統領として独立国家を築き上げる国家行政シミュレーション。

PC-9800シリーズ
標準価格
10,800円(税抜)

## スリル満点、時間と資金と鉄道事業

限られた資金と期間で目的地へ鉄道を開通。パズル的思考で攻略する大陸横断鉄道シミュレーション。

PC-9800シリーズ
標準価格
8,800円(税抜)

A列車で行こう 復刻版

F-15
STRIKE EAGLE®
III

大好評
発売中!!
¥12,800円
(税別)

F-15 STRIKE EAGLE III
America's Premiere Jet Fighter Returns in Revolutionary New Air Combat Action
MICROPROSE

# PC9821シリーズ

●メディア：CD-ROM、3.5"FD
●DOS5.0, CD-ROMドライブMSCDEX2.1以上,
4MB RAM, ROLAND Sound Blaster対応

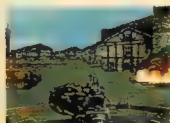
# ●スペクトラム ストリーム シリーズ●

このマークのついているソフトウェアは、安心してお買い求めいただけます。

3つの安心
1. 正規発売元から発売された輸入商品
2. ユーザーサポート保証
3. 日本語マニュアルまたはガイド付

## Across the Rhine

発売中!!

アクロス ザ ライン
8,800円(税別)
●対応機種：IBM-PC486以上
●メディア：CD-ROM
●Sound Blaster, Ad Lib, Pro Audio Spectrum, MIDI対応

舞台はヨーロッパ1944年の、ノルマンディー上陸作戦。ヒットラー率いるドイツ軍がアメリカ連合軍に戦いを挑まれる。歴史を変えるのも、守るのもすべて君次第……。

## Qwirks

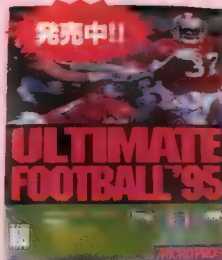
発売中!!

クワークス
7,800円（税別）
●対応機種：Windows3.1
■メディア：CD-ROM

キュートで、アダルトな"クワークス"は、あの「テトリス」の作者アレクセイ・パジトノフ氏により監修されたもので、ハマリ度200%だ!!

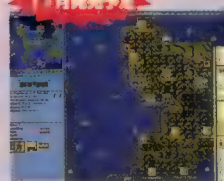
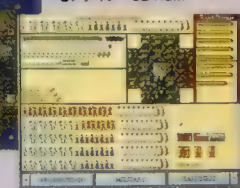
© 1995 Compile Corporation

## Ultimate Football 95

発売中!!

オルチメイト フットボール'95
8,800円（税別）
●対応機種：IBM-PC386以上
●メディア：CD-ROM
●Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Ad Lib, Roland, MIDI対応

本物のチーム名、ロゴ、選手を使用しているNFL公認のフットボールゲーム。もちろん、オリジナルチームの編成も可能。フル3Dでカメラ位置をさまざまに設定できる画面は迫力満点。手強いライバルを倒し、チームを優勝に導け!

## CIVNET

1995年11月発売予定

シヴネット
8,800円（税別）
●対応機種：Windows3.1
●メディア：CD-ROM

SidMeierのCivilizationがLANで対戦可能のWINDOWS版になって新登場。7人までの同時対戦が可能。一人で遊ぶ、二人で遊ぶ、マルチプレイヤーで遊ぶと楽しみ方は3種類。いずれも最終目的は世界征服。対戦の場合は、チャットを特定の人や、一斉に全員に送ることも可能。

## STAR TREK "THE NEXT GENERATION"

発売中!!

スタートレック(T.N.G)
8,800円（税別）
●対応機種：IBM-PC486以上
●メディア：CD-ROM
●Sound Blaster対応

テレビの"新スタートレック"の世界を満喫できるアドベンチャーゲーム。キャラクターはもちろん、バックグラウンド、ゲーム中の音声まで忠実に再現。君もエンタープライズ号に乗って宇宙へ飛び出そう！

## Top Gun "Fire at Will"

1995年12月発売予定

トップガン
8,800円（税別）
●対応機種：IBM-PC
●メディア：CD-ROM

映画"Top Gun"の場面をそのままに再現したアクションフライトシミュレーションゲーム。海軍のF-14を操ってのドッグファイトを中心に、映画のオリジナルムービーが挿入され、音楽もそのまま採用しているため迫力満点。さあ、君も映画をプレイしよう!!

Spectrum HoloByte
Spectrum HoloByte/MicroProse GROUP

# スペクトラム ホロバイト ジャパン株式会社

ユーザーサポート係 0423-33-7785 〒183 東京都府中市宮西町1-16-3

Micro Vision

# 馬なり1ハロン劇場 2 シアター

★さらに多様化した馬の性格、セリフパターンの増加、「山ごもり」、「家出」等、イベントも増加！ドラマ性を重視しパワーアップ。

★インブリード、アウトブリード、コンプレックス等、さらに血統を奥深くシミュレート。

★改良された調教システム、一度命令を与えるとそのメニューを継続。さらに馬に調教のメニューを決めさせる「自主トレ」コマンドを導入。もちろん調教を嫌がることもあり！

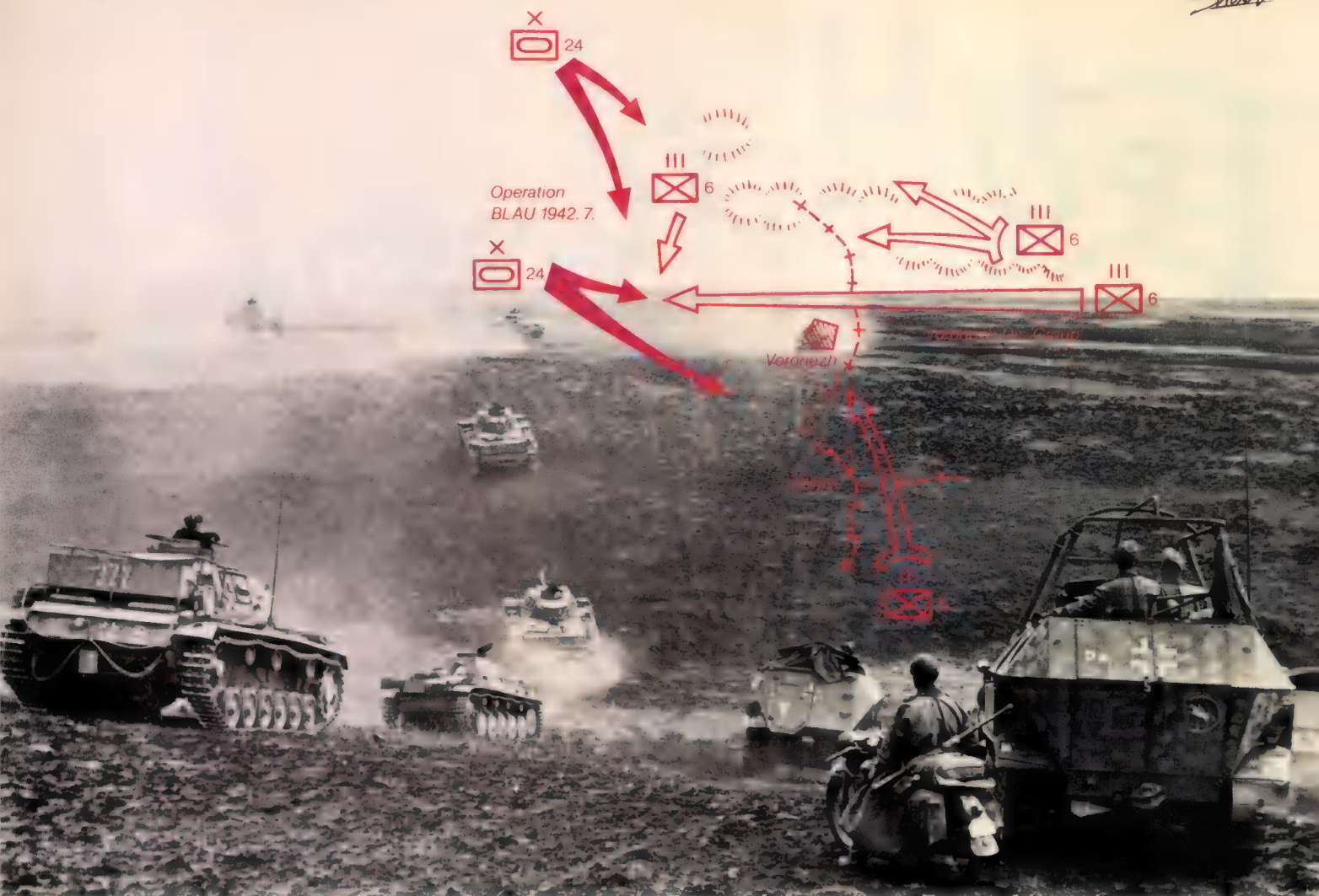
★レース画面も大幅改良。レースの実況放送、グラフィックのパワーアップはもちろん、レース展開も多様化し競馬ファンにはたまらない！

11/17 ON SALE
12,800円(税別)

PC-9801(CPU386以上、メモリ1.6M)対応
(3.5"FD版、5"FD版、CD-ROM版)
ハードディスク専用

SAVAN

Operation
BLAU 1942. 7.

Voronezh

(Bundesarchiv)

# 待望の本格戦略シミュレーション〈完全日本語版〉遂に発動す!!

ポーランド侵攻から仮想のワシントン攻略まで。待ち受けるのは全38箇所のヨーロッパ線戦。
あなたはドイツ軍司令官として、舞台を率い。連合軍を撃破してゆかねばならない。敵情を探り、地形と戦力を読み、
戦略を練る。戦績によって決定される次の戦地と戦略部隊。ストーリーは司令官の行動で様々に変化してゆく。
大戦当時の実写フィルムによる迫力のオープニング、白熱の戦闘シーン等、
最高のグラフィックが魅せる桁外れの臨場感。また陸海空で激戦を繰り広げる兵器の外観と能力を、
精密なグラフィックとデータで画面上に再現。その種類の豊富さとこだわりが、高度な戦略性を要求する。
更にシナリオモードでは、連合軍司令官としてのプレイも可能、熱戦必至の対戦プレイも楽しめる。
果たしてドイツ第三帝国の野望は電脳世界で遂げられるのか? それとも歴史の流れは、それすらも拒もうと言うのか……

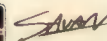
※画面写真はDOS/V用(英語版)のものです。

第二次世界大戦/ヨーロッパ戦線本格戦略シミュレーション

# PANZER GENERAL™

パンツァー ジェネラル

●(株)ジェネラル・サポート代表取締役・阿部隆史氏書き下ろしによる「PANZER GENERAL専用兵器カタログ」付き。

◎PC-9821/PC-9801(256色)日本語版(CD-ROM/FD)
◎DOS/V日本語版(CD-ROM)
◎CD版・10,800円(税別)/FD版・11,800(税別)◎11月10日発売


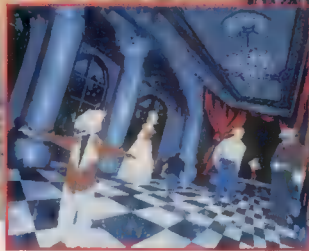
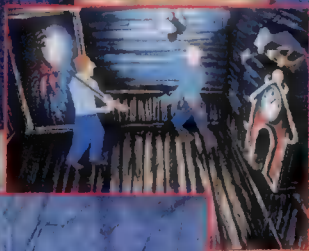
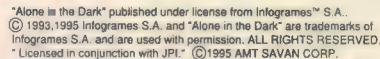

SAVAN 株式会社エーエムティーサヴァン
ユーザーインフォメーション Tel.03-3398-6361

AMT ■(株)アローマイクロテックス(AMT)ソフトウェア事業部は、平成7年6月より株式会社エーエムティーサヴァンに社名を変更しました。なお、これまでのAMT製品の販売、ユーザーサポートについても、引き続き弊社にて取り扱います。住所、電話番号の変更はありません。今後とも弊社ならびに弊社製品をよろしくお願い申しあげます。■NIFTY-Sarveゲームベンダーフォーラム内に、エーエムティーサヴァン会議室を設置しておりますので、お気軽にご参加ください。

# ALONE IN THE DARK 3

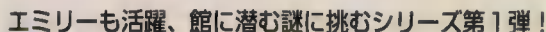
## 完結編

荒野のゴーストタウンに仕掛けられた最大最悪の呪い
カーンビーとエミリーの二人を待ち受ける恐怖の罠

消息を絶ったエミリーを追う探偵カーンビーが訪れた西部のゴーストタウンは、彼に対する巨大な復讐の罠だった。同時進行する狂気の計画、時を越えて錯綜するストーリー。事件の裏側に潜む200年の時を経た最後の秘密とは・・・・。
Aloneシリーズの終幕を飾るカーンビー&エミリー絶対絶命の危機。



**ALONE IN THE DARK 3**

DOS/V版・PC-9821／PC-9801（256色）
12月8日発売予定（予定価格10,800円）
Macintosh
12月22日発売予定（予定価格10,800円）
（各機種CD-ROM版）

エミリーも活躍、館に潜む謎に挑むシリーズ第1弾！

**ALONE IN THE DARK**

好評発売中　PC-9821・PC-9801・TOWNS・DOS/V（標準価格12,800円）
12月発売予定Macintosh CD-ROM（予定価格9,800円）



ヴードゥーの呪い渦巻く第2弾！

**ALONE IN THE DARK 2**

好評発売中　PC-9821 / PC-9801（256色）CD-ROM版・TOWNS・DOS/V（標準価格12,800円）
PC-9821 / PC-9801（256色）FD版（標準価格14,800円）
'96 2月発売予定Macintosh CD-ROM（標準価格9,800円）



**★公式ガイドブック&ノベルズ★**

暗闇に置き去りにされたプレーヤー達へ
**アローン・イン・ザ・ダーク公式ガイドブック**
小学館 鎌田三平／グループ・クラムボン著 1,500円（税込）

ヴードゥーの呪いを解く奇跡の書
**アローン・イン・ザ・ダーク2公式ガイドブック**
小学館 北山崇著 1,600円（税込）

ノベルズで味わうもう一つのアローン・イン・ザ・ダーク
**アローン・イン・ザ・ダーク1**
鎌田三平 作／中島一恵 イラスト
小学館スーパークエスト文庫 550円（税込）

SAVAN 株式会社エーエムティーサヴァン

# COMMING SOON!

価格7,770円(税別) 12月発売予定

M.J.PARTY PRESENTS

約15,000問のクイズを収録!!

Macintosh/Windows® 3.1

# アメリカ横断ウルトラクイズ ct.Ⅱ 福澤アナ編

©NTV

## みんな、ニューヨークへいきたいかァー!!

大好評の「アメリカ横断ウルトラクイズ」の続編がいよいよ発売!! これさえあれば「第17回アメリカ横断ウルトラクイズ」の優勝は、あなたに決まり!?

あの日本テレビの福澤アナウンサーが随所に登場!
ゲームモードも5つになってさらにパワーアップ
約15,000問のクイズがあなたの頭脳に襲いかかります
敗者復活戦や罰ゲーム機能も充実
テレビと同様の喜びや苦しみが、あなたを待ちかまえています

### ウレシイ!!SEED権

前回の「アメリカ横断ウルトラクイズ」をお持ちのユーザの方にはSEED権もしくはSPECIAL SEED権が与えられます
SEED権は第2チェックポイント・成田から、SPECIAL SEED権は第4チェックポイント・グァムからゲームに参加することができます

優勝のチャンスがあなたにも!

< for Macintosh >
CPU 68030 25MHz以上必須
68040又はPowerPC推奨
カラー256色
モニタ 640×480
必要空きメモリ 4.5MB以上
システム 漢字Talk7.1以降
倍速CD-ROMドライブ
ハードディスク 1MB以上の空き容量

< for Windows® >
カラー256色
モニタ 640×480
メモリ 8MB以上
システム Microsoft Windows 3.1日本語版
倍速CD-ROMドライブ
ハードディスク 1MB以上の空き容量
Windows 対応サウンドボード (Sound Blaster互換)

## アメリカ横断ウルトラクイズ

**★6つの内容で構成されたおもしろさ!** ©NTV

●第1回大会から第16回大会までの問題にオリジナル問題をプラス。あの○×形式や、バラマキクイズ、ドロンコクイズなど問題形式もリアルに再現。美しいグラフィック、福留さんの音声とともに熱く進行していきます。

CD-ROM 各7,770円(税別)
Macintosh/Windows®3.1 ハイブリッド版
FM TOWNS版 MARTY対応

## Panicook パニクック

**★めざせ、料理のウマイ、いいオトコ!**

12月発売予定

●TVで人気の大澄賢也が大活躍。だしの取り方から実際の料理作りまでを面白おかしく楽しめます。ファミリークッキングスクールの浜内千波校長先生も登場。パニクックは、料理を題材にした新感覚のゲームソフトです。

CD-ROM 8,299円(税別)
Macintosh/Windows®3.1 ハイブリッド版

※画面写真の色・デザイン等は実物と多少異なる場合があります。
※i486は、米国インテル社の商標です。
※Windows®3.1の正式名称は、Microsoft® Windows® Operating System Version 3.1日本語版です。
※Microsoft®およびWindows®は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※Macintoshは米国Apple Computer Inc.の商標です。
※その他の製品名、会社名は、各社の商標または登録商標です。



FPS 株式会社富士通パソコンシステムズ
〒215 川崎市麻生区万福寺1-2-3(アーシスビル)
本広告に関するお問い合わせは
TEL.(044)952-4124/月～金10:00～17:00(祝日を除く)

**Windows®版 移植決定!!**

**98版**

3×3EYES 三只眼變成
価格14,800円(3.5"、5")

※対応機種の詳細についてはパッケージをご参照下さい。
※価格には消費税は含まれておりません。

# NECフェア'95（東京、大阪）に出展します!!

**東京（幕張メッセ） 11/30、12/1、2**
**大阪（インテックス大阪） 12/8、9**

下の半券を持って、各会場の日本クリエイトブースにご来場の方に素敵な特典を用意しています！ 皆さん是非、ご来場ください。

**通信販売** 送料無料、住所、氏名、電話番号、商品名、機種名、ディスクの種類（5インチ、3.5インチ、CD-ROM）を明記し、消費税を加算の上、現金書留または、郵便為替（00900-0-32888）でお申し込みください。


※弊社のソフトのセットアップ前に必ず重要なデータはバックアップをとって下さい。
※ディスプレイを見ていて倒れたり、発作を起こしたことがある方は商品の購入前に必ず医師に相談下さい。長時間ディスプレイを見続けると視力が低下したり、人体に悪影響を及ぼすことがあります。必ず1時間毎に充分に休憩をとって下さい。

〒581 大阪府八尾市桜ケ丘3丁目119番地加島ビル TEL.0729-90-2525

Nフェ、日クリ
**特典引き換え券**
ログイン No.23

# ファン待望の第2弾、ついに出走開始!

TOKYO RACE COURSE

12/8発売!

通信販売

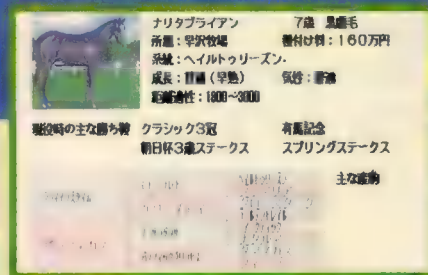
**お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お申し込みは 0120-55-3594** (平日10:00〜17:00)
ゴーゴーサンゴクシ

●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●クレジットカードもご利用いただけます。(JCB、VISA、Master、BC)
●郵便振替でのお申し込みも承っております。郵便局[illegible]え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・[illegible]を記入し、口座番号00280-1-9389　加入者名　株式会社光栄　宛でお振り込みください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。
●商品はご注文から10日以内にお届けいたします。●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。

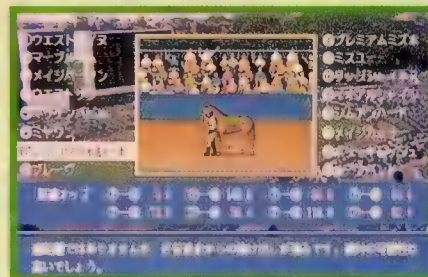
お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、KOEI特製テレホンカードプレゼント!

# あの大ヒット競馬SLGが、さらにパワフルになって登場！

わからなければ美人秘書・有馬桜子に聞け！
彼女が競馬用語をはじめ、プレイ方法まで
ガイドしてくれるから、初心者でも安心。

競走馬をめぐる様々な人とのやりとり。
馬主としての経験を積めば、それだけ発言権も
増し、ゲーム[illegible]も一層奥が深くなる。

速い競走馬を生み出すには血統が重要。
現役競走馬・幼駒は4代、種牡馬・[illegible]牝[illegible]は
3代までのデータを持ち、[illegible]な配合も可能に。

まさに感動の瞬間、表彰式。今までの努力が
実る時だ。華やかで、そして時には過酷な
競馬世界を彩るのは、丹念に描かれた
グラフィックの数々。美しいビジュアルが、
きみの馬主体験をさらに盛り上げる！

レースはその数2,880とスーパーファミコン版を
超える規模に。レースシーンでは騎手同士の
息詰まる叩き合いが描かれるなど迫力も満点！

もちろんゲーム中には[illegible]入も楽しめる。
単勝・[illegible]・枠連・[illegible]連の４種類と
ここでも現実の競馬をリアルに体験できる。

今度の"2"は、"2"よりスゴイ。

**価格：12,800円**

PC-9800シリーズ：RA以降（CPU386以上）ハードディスク専用
要プロテクトメモリ1MB以上・マウス専用（好評発売中！CD『Winning Post2』価格2,900円 KECH-1076）

※Windows®95におけるMS-DOS®モードでは、場合によってお客様にセットアップを行っていただくことがあります

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。TEL.045-561-1100（パソコン専用）・TEL.045-561-8000（TVゲーム専用）
■当社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です
■ソフトの内容及び価格、発売日等は改良のため変更する場合があります
■動作環境は商品パッケージをご覧ください
■CDに付した品番はご注文の際ご利用ください
■CDの販売はポリグラム株式会社です ■CDの価格は税込みです
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

for Windows® 95

至高の人間ドラマを再現！これぞ歴史SLGの珠玉作。
大好評の拡張キットも付いたお得なセット。

［Windows®3.1版：16,800円（CD-ROM・パワーアップキット付）］

- ●三國志IVハンドブック……………定価2,000円 4-87719-085-6
- ●三國志IVマスターブック……………定価1,600円 4-87719-132-1
- ●三國志IV武将ファイル……………定価2,200円 4-87719-105-4
- ●CD「三國志IV電脳電撃[illegible]」……………価格2,900円 KECH-1075

歴史シミュレーションゲーム

with
# パワーアップキット

12月発売予定

Windows® 95版発売記念
特別価格：14,800円（CD-ROM）

KOEI
# Winフェスタ'95

Windows®ユーザーの皆様へ――
日頃のご愛顧に感謝の意を込めて
期間限定・KOEIオリジナルの
スペシャルCD-ROMをプレゼント!!

対象商品　パッケージに

Windows®95対応 ●信長の野望・天翔記withパワーアップキット（12月発売予定）●三國志IV withパワーアップキット（12月発売予定）

さらに迫力を増して現れる、瞠目のシリーズ最新作！
ゲームが深まるパワーアップキット付きの1本。

［Windows®3.1版：12,800円（CD-ROM・パワーアップキットは付いておりません）
Windows®3.1版withパワーアップキット：15,800円 12月発売予定］

［Windows®3.1版・FD版：12,800円（パワーアップキットは付いておりません）
▶コンバートサービス実施中!!（5"2HD/3.5"2HD 1.44MB）］

- ●信長の野望・天翔記事典……定価1,800円 4-87719-289-1
- ●信長の野望・天翔記ハンドブック……定価2,000円 4-87719-202-6
- ●信長の野望・天翔記マスターブック……定価1,600円 4-87719-234-4
- ●信長の野望・天翔記武将ファイル……定価2,200円 4-87719-259-X
- ●CD……価格2,900円 KECH-1077

歴史シミュレーションゲーム

# 信長の野望 天翔記 with パワーアップキット

12月 発売予定

**Windows® 95版発売記念**
**特別価格：12,800円**（CD-ROM）

---

**期間** 12月1日～1月中旬 ※商品がなくなり次第終了させていただきます。

**賞品** 特別封入特典 **スペシャルCD-ROM**

〈収録タイトル〉Windows®用ワープロソフト"EGWORDピュア for Windows®" ※EGWORDピュア for Windows®のマニュアルは封入されておりません。
"光栄特製壁紙集 for Windows®"（非売品）／"光栄オートデモ集 for Windows®"（非売品）

※"EGWORDピュア for Windows®"は㈱エルゴソフトの製品です。

## キャンペーンシールが貼付された、以下の商品に封入されています。

Windows®3.1対応 ●信長の野望・天翔記withパワーアップキット（12月発売予定）●信長の野望・天翔記●三國志IVwithパワーアップキット●Winning Post withパワーアップキット●提督の決断II●太閤立志伝II●三國志英傑伝●信長の野望リターンズ●三國志リターンズ●EMIT Vol.1●EMIT Vol.2●EMIT Vol.3

※Windows®3.1版「信長の野望・天翔記パワーアップキット」単体は、本キャンペーンの対象商品ではございません。



株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

KOEI

# 話題の英語体験ソフトに3巻一度に楽しめるお得なセットが登場！

※画面写真はFM-TOWNS版のものです。

イングリッシュドリーム

# EMIT
エミット

## バリューセット

**12月15日発売予定**

- **FM-TOWNS版‥15,800円**
- **PC-9821版……15,800円**
- **Macintosh版‥‥15,800円**
- **Windows® 3.1版‥15,800円**
- プレイステーション版…………15,800円（好評発売中）
- サターン版……………………………………15,800円
- スーパーファミコン版（専用リモコン付）……19,800円

▼一流制作陣の力を結集！

［原作］赤川 次郎　［英語教育監修］東後 勝明（早稲田大学教授）　［キャラクターデザイン］いのまたむつみ　［音楽］小室 哲哉

SEGASATURN™

"エミット"のパンフレットをご希望の方は、㈱光栄営業部「エミット」資料請求L係まで、官製ハガキでご請求ください。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

# 光栄の本

ゲームディクショナリーシリーズ
## 信長の野望・天翔記事典
データ一覧から歴史イベントまで紹介！
武将・城などの『パワーアップキット』版にも対応、
戦国ファンもSLG初心者も知りたい情報満載。
シブサワ・コウ 編 B6判 定価1,800円 4-87719-289-1

キャラクターファイルシリーズ
## 信長の野望 天翔記 武将ファイル
登場武将を解説し、データも一挙紹介！
シブサワ・コウ 編 A5判 定価2,200円 4-87719-259-X

## うま蔵 競馬ゲーム 傾向と対策
ファン待望、笑いながら覚える競馬ゲームの
用語事典！今さら聞けない基本用語から
超マニアなものまで面白まじめに解説。
飯田仁＆山猫有限会社・編著
B6判 定価1,300円 4-87719-263-8

## プー競馬！
競馬史に燦然と輝く迷馬や珍馬が勢ぞろい！
究極のエンターテインメント競馬＝
「プー競馬主義」を引っ提げた爆笑の競馬本。
プー競馬！編集部・編
A5判 定価1,000円 4-87719-280-8

WWⅡ ILLUSTRATED
## 航空機名鑑
第二次大戦で活躍した航空機を
すべて図解付で紹介。
望月隆一・編
A5判 定価2,200円 4-87719-274-3 12月発売予定

## 名馬列伝ミホノブルボン
無敗のダービー馬・ミホノブルボン。有名人が
語る逸話をメインに、競走成績、血統など
様々な角度からその秘密を徹底分析した1冊。
光栄出版部・編
A5判 定価1,500円 4-87719-290-5

## 爆笑インド神話
『爆笑』シリーズ最新刊は、妖しくも
魅惑的なヒンドゥーの神々を
笑い飛ばす！イラスト陣も好調。
シブサワ・コウ 編
B6判 定価1,000円 4-87719-303-0

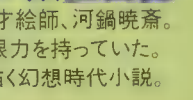
## 歴史パラダイス 第5巻
歴史ファンのための投稿＆情報本。
今回の特集は「ゆくぞ！幕末風雲児」。
光栄出版部・編 A5判 定価980円 4-87719-286-7

## 三國志群雄白書
三国時代の実力者たちの
生き残り戦略を、政治や勢力関係
から分析した新感覚の歴史書。
遙 遠志＆F.E.A.R. 著
A5判 定価1,500円 4-87719-277-8

歴史パラダイス外伝
## 時代劇パラダイス
テレビや漫画で今、人気急上昇中の時代劇。
ファンからの投稿や、舞台となった場所の
取材、作者インタビューなど内容は超充実！
光栄出版部・編 A5判 定価1,200円 4-87719-294-8

## パソコンはまぐり
買った直後にマシンがクラッシュ！でも
瞬く間にパソコンにハマった岬兄悟がSF作家
ならではのセンスで描くエッセイ集。
岬 兄悟・著 水玉螢之丞・絵
B6判 定価1,500円 4-87719-306-5

## メイルゲーム完全ガイド
『蓬莱学園』シリーズなどでお馴染みの
まったく新しいRPGのすべてがわかる本。
最新メイルゲームの紹介やプレイガイド等満載。
朱鷺田祐介・監修／スタジオ・ハード 編
B6判 定価1,280円 4-87719-278-6

## 百鬼夢幻 河鍋暁斎妖怪日誌
江戸庶民に愛された天才絵師、河鍋暁斎。
彼は妖怪の姿も見抜く眼力を持っていた。
気鋭の著者が渾身で描く幻想時代小説。
橋本 純・著
四六判上製 定価1,600円 4-87719-270-0

# ドラマCD

CDドラマNEO-1 爆裂かしまし一座・銀河興行記
## スターフライト・ボヘミアン
旅芸人の三人娘は、今日も宇宙を逃げ回る!?
人気漫画家と豪華キャストでおくる、超元気美少女コメディ！
出演／水谷優子・折笠 愛・かないみか・堀内賢雄・岡野浩介
原案・イラスト／砂倉そーいち&間遠未来
価格3,000円 KECH-1093 好評発売中 (C)1995 砂倉そーいち&間遠未来／KOEI CO.,LTD.

CDドラマDUO-1
## 王都妖奇譚（おうとあやかしきたん）
天才陰陽師（おんみょうじ）・安倍晴明（あべのせいめい）が活躍！
岩崎陽子が描くスーパー伝奇ロマン待望のCD化。
出演／井上和彦・山寺宏一・塩沢兼人・石田彰 他
（秋田書店「プリンセスGOLD」連載中）
価格3,000円 KECH-1094 (C)岩崎陽子／秋田書店 1995

■CDの販売はポリグラム株式会社です。■書名に付した番号はISBNコード、CDに付した品番はご注文の際ご利用ください。■価格はすべて税込みです。

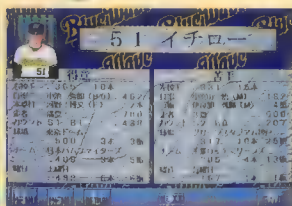
Act Against AIDS
勇気と愛気
●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう
NEC PC-9821シリーズと
IBM-PC/AT互換機に
両対応
95年10月発売予定
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

めーみそコネコネ
COMPILE
通
©COMPILE 1995 ©LMS Music 1995
CD-ROMで登場！
全消し攻撃！相殺モード！
2手先NEXT表示！
4人通信対戦！
32体敵キャラに増！
256色美麗画面！
動作環境
■NEC PC-9821シリーズ
標準256色表示可能機（アクセラレータの256色は使用不可）
デスクトップ PC-9821A/X/C シリーズなど
ノート PC-9821Neなど
■IBM-PC/AT互換機
OADG水準
SVGA搭載機（VESA 1.0以上）
CPU Intel i486SX 33MHz以上推奨
■SVGA(640×400)以上表示可能なディスプレイ
■MS-DOS Ver.5.0以上
IBM-DOS Ver.5.0以上
■CD-ROMドライブ
■ハードディスク 空き容量8MB以上
■メインメモリ 640KB中 560KB以上
■EMS 2MB以上(Ver.4.0以上)
7,800円(税別)
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング PHONE:082-263-6165(ユーザーテレフォン)
社員募集
=プログラマー・デザイナー・システムエンジニア・営業・広報・総務 =96年度新卒者・ 3年以上経験者
■応募＝ハガキにあなたの〒・住所・氏名・年齢・☎・ または学校名・学部名を記入し、㈱コンパイル「入社資 ください」係までお送りください。案内書をお送りします。

# オリックスブルーウェーブ 栄光への軌跡
## ～がんばろう 神戸～

'95年9月19日、待ちに待っていた仰木監督が宙に舞った。優勝の原動力は、ベテランと若手が一丸となって1つの目標に向かったことだ!! 佐藤義則のノーヒットノーランなど球史に残る記録達成の瞬間。もちろん忘れてはいけない、イチロー・平井などの個人データも盛り沢山。そして、グリーンスタジアム神戸のオーロラビジョンで行われる選手紹介をD・Jと音声付で仰木監督気分で本格的オーダーも組める。さらに統合機能で初心者でも簡単に楽しめる。野球ファンには必需品!!

### オリックスファン必見の機能!!

- 開幕から優勝までの名場面映像を毎日放送ラジオの野球中継付きで楽しめます。
- 全試合のデータをカレンダー形式で検索が可能に。
- 個人データを多項目、多条件で検索する事が可能。(当然、選手アルバムも有ります。)
- 選手の美談、名語録、こぼれ話なども掲載しファンには堪えられない内容に。
- 軽快なサウンドをバックにスピード感あふれるファインプレイ特集。球場に出向かないでも熱気や興奮を我が家(会社)でも味わえます。
- 本拠地グリーンスタジアム神戸内の食堂、キャラクターグッズ販売店などの案内、球場への交通アクセスなど情報も盛り沢山。
- 選手カードで神経衰弱。グリーンスタジアム神戸でおなじみの映像、DJ付きスターティングメンバー紹介を自分の好きなオーダーで作れる。
- 当然、オリックスブルーウェーブ球団の承認を得ています。



**対応条件**

| ◆FM-TOWNS版 | ◆PC-9821版 | ◆DOS/V版 | ◆Mac版 |
|---|---|---|---|
| ・メモリ4MB以上<br>・マウス必須<br>・倍速CD-ROMドライブ必須 | ・MULTI.MATE A/Xシリーズ専用<br>・メモリ3.6MB以上<br>・MS-DOS Ver.5.00以上<br>・マウス必須<br>・倍速CD-ROMドライブ必須<br>・Xシリーズはサウンドボード必要(NEC PC-9801-86)<br>・アナロクモニター必要(640×480ドット以上の解像度)<br>・MSCDEX.EXE必須 | ・CPU386/33MHz以上<br>・HDD必須(2MB以上)<br>・メモリ4MB以上<br>・SVGAグラフィックボード以上<br>・MS-DOS, PC-DOS Ver.5.00以上<br>・サウンドボード必須(サウンドブラスター等)<br>・マウス, キーボード必須<br>・倍速CD-ROMドライブ必須<br>・XMS, EMSドライバー必須<br>・日本語モードで動作, 16ドットフォント必要<br>・MSCDEX.EXE(Ver.2.11以上)必要 | ・CPU68040以上<br>・空きメモリー8MB以上<br>・ディスプレイ(640×480ドット, 256色表示可能なもの)<br>・漢字Talk 7.1以上<br>・Sound Manager Ver.3.0以上<br>・倍速CD-ROMドライブ必須<br>(※Mac版のみ12月発売予定) |

定価 **¥8,800**(税別)

**発売中!!**

御購入の方100組200名を抽選で来シーズンのスーパーシートにご招待!!

■企画制作
**ストロベリー株式会社**
■販　売
**データウエスト株式会社**

## サイキック・ディテクティヴ・シリーズ

| タイトル | 対応機種 |
| --- | --- |
| **Invitation** | ●FM-TOWNS ●PC-9821 |
| **Memories** | ●FM-TOWNS ●PC-9821 ●DOS/V ●Macintosh |
| **AYA** | ●FM-TOWNS ●PC-9821 ●DOS/V ●Macintosh |
| **Orgel** | ●FM-TOWNS ●PC-9821 ●DOS/V ●Macintosh |
| **Nightmare** | ●FM-TOWNS ●PC-9821 ●DOS/V ●Macintosh |
| **SOLITUDE**（上巻） | ●FM-TOWNS |
| **SOLITUDE**（下巻） | ●FM-TOWNS |

データウエスト
CD-ROMライブラリー 第1弾
U.S. & RUSSIAN Military CDs
for WINDOWS '95動作確認済

★全タイトル25巻
（詳しくは弊社まで お問い合わせ下さい）
★希望小売価格
各2,500円（税別）

## その他のシリーズ

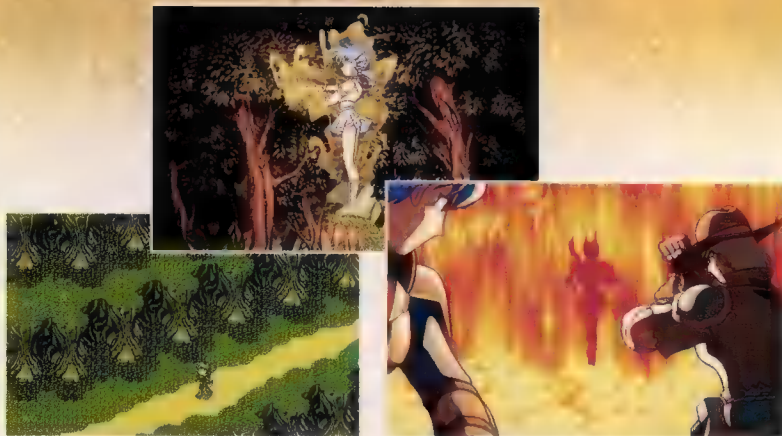
| タイトル | 対応機種 |
| --- | --- |
| **SHAMHAT** | ●FM-TOWNS ●PC-9821 |
| **Ms. DETECTIVE ＃1** 石見銀山殺人事件 | ●FM-TOWNS ●PC-9821 |
| **Ms. DETECTIVE ＃2** 姿なき依頼人 | ●FM-TOWNS ●PC-9821 |
| **誕　生** ～DEBUT～ | ●FM-TOWNS ●PC-9821 |
| **RETURN TO ZORK** | ●FM-TOWNS ●PC-9821 ●DOS/V |

ALL 希望小売価格
各12,800円（税別）


DATA WEST visual conversation
データウエスト株式会社
〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号（データウエストビル）
TEL(06)968-1236（代　表）
TEL(06)968-2659（ユーザーサポート）

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
第1,2,3章 戦士、第4章 レジスタンス、第5章 格闘家、第6章 盗賊
そして、第7章は獣人だ!
じゅうじん
●FS第7章最大の特徴は、主人公達の"変身"なのです!
●あの特殊能力コマンドがさらにパワーアップ
●FSと言えばおなじみのアレ。オマケ12cm CDがついてくる!!
好評発売中
滅びの使者あらわれ、地に混乱満ちる時、
獅子神王 眠りより目覚めん
特別付録
12cm Music CD
全曲フルアレンジバージョン
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
獣王の証
じゅうおう あかし
PC-9801/9821シリーズ
(80386以上搭載機種対応)
¥9,800(税別)
●要RAM1.6M以上●ハードディスク専用●要MS-DOS5.0以上
●要アナログディスプレイ●要バスマウス●GS音源/MIDI対応
●キャラクターデザイン 日下 岳史
(TV版「天地無用」作画監督)
●シナリオ 下村 家恵子
NECパソコンフェア`95で
お会いしましょう。
東京
NECパソコンフェア`95東京
●場所:日本コンベンションセンター(幕張メッセ)
●日時:11月30日(木) 10:00〜17:30
12月 1日(金) 10:00〜17:30 12月2日(土) 10:00〜16:00
大阪
NECパソコンフェア`95大阪
●場所:インテックス大阪
●日時:12月 8日(金) 10:00〜17:00
12月 9日(土) 10:00〜17:00

# Windows®95専用、本格派RPG!

## 先陣を切って、TGLから登場!

シナリオ:松崎 健一(「機動戦士ガンダム」「超時空要塞マクロス」脚本)

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
花のおエドの一大事！
妖怪魔人を蹴ちらして
よろず屋剣斗、ただいま参上！
TGLイベント予定
●NECパソコンフェア'95東
幕張メッ
H.7.11.30（木）10:00~17:30
H.7.12.1（金）10:00~17:30
H.7.12.2（土）10:00~16:00
●NECパソコンフェア'95大阪
インテックス大阪
12.8・9（金・土）
0:00~17:00
あっぱれ伝
ー伏龍の章ー
12月8日
発売予定
CD-ROMバージョンは、
12月15日発売予定です。
特別付録
原画設定集
キャラクターアイロンプリント
¥9,800（税別）
PC-9801/9821 CD−ROM, 3.5インチFD
（要CPU80386以上）
●RAM2.6M以上 ●ハードディスク専用
●MS-DOS5.0以上 ●要EMS ●CanBe対応
●要アナログディスプレイ(24KHz) ●GS音源/MIDI対応
企画・販売・開発 株式会社 テイジイエル
大阪市北区松 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651

AICスピリッツは、AICのゲームを
中心としたマルチメディア部門です。
AIC Spirits
変身しますか？
ふつうです
PC98 CD-ROM GAME “MAGICAL GIRL PRETTY SAMY” COMING SOON!!
© AIC・パイオニアLDC
© AICスピリッツ

ナユタ・エンターテインメント第一弾！「エフ・エックス・ファイター」
宇宙最強の敵、
現わる!!
完全日本語版
NAYUTA ENTERTAINMENT
FX FIGHTER™
【完全日本語版】
本格的アーケードスタイル3D格闘技DOS/Vゲーム
完全日本語版で登場!!
GTE Entertainment™
n
nayuta corporation

◉プリティサミー
('95年ミスAICスピリッツ)
illustrated by Nori-rin

# Möbius Link 2

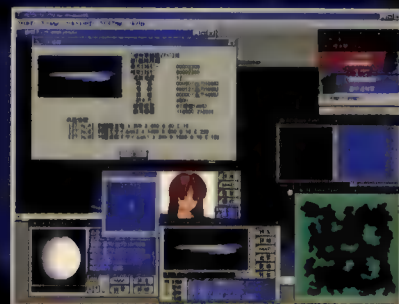
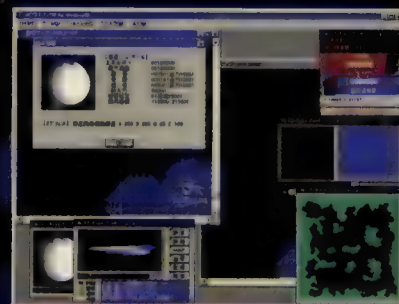
メビウスリンク2 for WINDOWS95

## 次世代旗艦、出撃せよ…

Windows95ネイティブ・ゲームパワー最大戦速！
完全32ビット化により、
このスーパーウォー・シミュレーションは、
未体験ゾーンへ加速する。

12月9日
発売予定

企画・制作 I.MAGIC

発売元 株式会社エクシング TEL(052)824-2493
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 東京営業所(03)5443-4967 大阪営業所(06)258-3024

世界中の人々の夢を乗せ、
至上の極みを駆け昇ったアイルトン・セナ。
その情熱と、意志と、勇気をあなたのディスプレイの中に収めて

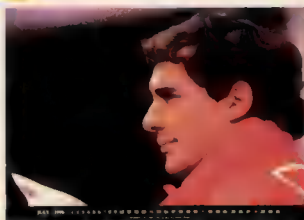
# アイルトン・セナ　オフィシャルカレンダー1996
# ハイブリッドCD-ROM
# 1995年12月9日発売

©RACING CLUB INTERNATIONAL INC. / XING

「アイルトン・セナ・オフィシャルカレンダー 1996」は、
彼の F1 人生の中から、"勇気"そして"強さ"が迸る、
未公開の 12 枚の写真が選ばれました。
あなたのパソコンに、セナの雄姿が永遠に輝き続けます。

著作·監修：(株) レーシング・クラブ・インターナショナル
アイルトン・セナ・ファンデーション公認
対応機種：Windows3.1／95が動く機種又はMacintosh

パッケージ価格 (CD-ROM版) **¥6,800**（税別）

※都合により発売日が遅れる場合がございますのでご了承ください。

Windows 版：ウォールペーパー＆スクリーンセイバー／ Macintosh：スクリーンセイバー

パソコンソフト自動販売機 TAKERU

**TAKERU事務局**
〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号
ブラザー技術開発センタービル2F
TEL(052)824-2493（受付時間：月～金　13:00～18:00）

東京営業所 (03) 5443-4967
大阪営業所 (06) 258-3024

本商品の収益の一部は、セナの意志を継いで、世界の恵まれない人々のために設立された「アイルトン・セナ基金」に充てられます。

魔法の天使
クリィミーマミ
～OVA「ロンググッドバイ」より
Wishbone
映画「二つの世界の物語」を
完全オリジナルゲーム化！
●PC9801シリーズ対応（VX以降）
●要ハードディスク
●予価9,800円（税別）
©スタジオぴえろ
企画・開発/(有)d＆d
発売元/(株)タキコーポレーション
〒151東京都渋谷区千駄ケ谷3-7-4
もう、いやなんだ！
あたしの前で人が
死んでいくのを見るの！
1995年11月30日発売予定
オムニバスアドベンチャーゲーム
二つの世界の物語
16色マシンで256色表示に迫る美麗グラフィック実現!!
高田明美描き下ろしパッケージイラスト＆
キャラクターリニューアルデザイン・原画監修
魔法のプリンセス
ミンキーモモ
好評発売中！
定価9,800円（税別）
人気声優出演!!
「ボイスクロック」
近日発売予定!!

Microsoft® Windows®95

# Windows95専用版、早くも登場！

Windows95 専用版 11月17日(金) 緊急発売

CD-ROM 5枚組 7,800円(税別)

## ゲームと映画の枠を超えた、本格ミステリー・アドベンチャー・ゲーム、「ブルー・シカゴ・ブルース」

- ■捜査の期限は4日間
- ■プレイヤーは刑事J.B.ハロルドとして、連続殺人事件の謎を追う！
- ■総勢29名の登場人物、17カ所の捜査地点
- ■選択した行動によって、ストーリーが変化
- ■CD-ROMならではの、大人のための本格フルムービー・ミステリー・ゲーム
- ■Windows95専用で、動画再生がさらにスムーズに
- ■オートプレイ対応

前日までの情報をもとに、推理を重ねる。J.B.に与えられた時間はわずか4日だけだ。

足で稼ぐ情報ほど貴重なものはない。事件解決に向けて、丁寧に聞き込みを進める。

愛するキャサリンを殺害した真犯人を追って、J.B.はひたすらシカゴの街を歩く。

〈動作環境〉

システム　Microsoft Windows 95　日本語版
CPU　i486SX以上（33MHz以上推奨）
メモリー　8MB以上（12MB以上推奨）
CD-ROMドライブ　2倍速以上
サウンドカード　Microsoft Windows 95対応のPCMサウンドが再生可能なもの
マウス　Microsoft Windows 95対応のもの

★商品をお買い上げくださった方全員を対象に、
**シネマDISCプレゼント**

商品の中に入っているアンケートハガキをお送り下さった方全員に、「ブルー・シカゴ・ブルース」の全映像を通してみられるオリジナルFD「シネマディスク」を差し上げます。

**株式会社 リバーヒルソフト**
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265

●商品のお問い合わせはユーザー・サポート係まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
●新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにより24時間ご案内しています）

RIVERHILL SOFT
J.B.HAROLD
BLUE
CHICAGO
BLUES
ブルー・シカゴ・ブルース

'95
夢は今、現実に…。
Core

次世代パソコンゲーム
1. 美少女フィギュア取り込み画像
2. 秒間12コマを実現した動画(576×352ドット、256色)
3. 3D空間移動システム
4. フル音声出力による会話システム
(PC-98版は1・2・4の特長はありません)
決定！超豪華声優キャスティング！
根本嘉也 アムス役
川村万梨阿 知恵の女神アテナ役 出演歴：劇場版スレイヤーズ ナーガ
天野由梨 美の女神ヴィーナス役 出演歴：天地無用 清音
荒木香恵 月の女神アルテミス役 出演歴：美少女戦士セーラームーンS／ちびうさ
瀧本富士子 ドルイア役 出演歴：魔法陣グルグル ニケ
宮村優子 ファティ役 出演歴：ウェディングピーチ ティジィ
山田美穂 巨神族の女神メティス役 出演歴：ドラゴンハーフ ヴィフール
石井直子 エメラリア役
戸部公爾 ハミニータ役
水沢潤 太陽の女神アポロン役
エーゲ海の雫
しずく
12月15日時代は変わる。
Windows3.1/95対応 CD-ROM256色
Macintosh 漢字Talk7対応 CD-ROM256色
PC-98シリーズ フロッピーディスク HDD専用2DCG16色
原画、設定資料集付 価格 9,800円(税別)
新レーベル
イリュージョンコア
から
イリュージョン

人間、獣人、そして精霊…
すべての力が
一つになった時、
意志の力は神を超える!!
正統派RPG・LEGAM
11月24日発売 ¥9,800
(税別)

～レ・ガ・ム～

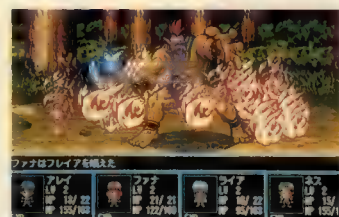
# Legam

この世には、精霊人、人間、獣人、が住んでおり、精霊人と獣人は古くより対立していた…

知無き獣人は森に身をひそめ、精霊人は戦乱の末、彼らもまた身を隠すように消えていった。

残った人間は、土地を開拓しこの地にとどまり繁栄していった。

ある日、人間の住む街に獣人達が襲いかかり、獣人達に脅える毎日を過ごしていた。

そんな中、主人公(アレイ)の住む街にも、獣人の魔の手がさしかかる。

- ゲームフィールドは、400ライン、フル画面スクロール。
- しかも雪、雨などの多彩な気候変化。
- FM音源、MIDI対応、臨場感溢れるサウンド。
- 迫力あるエフェクト効果、個性あるモンスター達が戦闘を盛り上げる。

**動作環境**

- PC-9801VX/UX以降 PC-286/386/486 PC-9821シリーズ
- ハードディスク対応
- FM音源対応 MIDI音源(GS)対応

スタッフ大募集!!

職種/グラフィックデザイナー経験者優遇

CG経験者の方、履歴書、作品同封の上右記の住所まで。
ただし大阪近辺在住の方に限ります。(CGのみ)

有限会社 ユーオフィス
〒664 兵庫県伊丹市伊丹1丁目6番2号(丹兵ビル2F)
TEL (0727) 84-2086　FAX (0727) 84-0594

# 話題騒然のボイスコレクションに待望のMIPPLEがついに登場!!

折笠 愛&水谷優子

# ボイスコレクション

ミニ写真集付!!

## 折笠&水谷のプレミアボイス+お楽しみ特典が凝縮!!

★パソコンの起動音や警告音からおなじみのキャラクターボイス。セクシーボイスまで[illegible]な音声ファイルが各300以上

★人気キャラクター総登場の各10[illegible]以上の留守[illegible]話メッセージ

★壁[illegible]にも出来る撮り下ろしのデジタルピンナップは各40枚以上。

**折笠 愛** 和服、エプロン姿等ファンの要望に応えたパターンを用意。本邦初公開のウェディングドレス・ショットも!

**水谷優子** ユーザーからの要望の多かったシリーズ初のロケーション撮影を敢行!

★デジタルムービーは仲良しMIPPLE[illegible]トーク[illegible]はじめ、ファンへのメッセージ等盛りだくさん。なんと折笠ファン待望の「[illegible]」もムービーに!!

[illegible]びコーナー付 (2人共通)ランダムトーカー「居[illegible]」 (折笠愛)「愛ちゃんのお説教のお・へ・や」 (水谷優子)「優子のオトボケ占い」

12・8
CD-ROM
for Win & Mac
2巻同時発売

Vol.1〜7各巻
¥4,800(税抜)

君はもう買ったかな?
絶賛発売中!!

VOL.1 久川 綾

VOL.2 富沢美智恵

VOL.3 國府田マリ子

VOL.4 冬馬由美

VOL.5 草地章江

**for Windows**
OS:日本語MS-Windows3.1+MS-DOS5.0以上 必要空きメモリ:5MB以上(8MB以上推奨) ディスプレイ:640×480ドット、256色表示可能な機種(フルカラー推奨) 要WAVフォーマット対応サウンドボード 要CD-ROMドライブ(倍速以上推奨)
※ムービーの再生用にVideo for Windowsがバンドルされています。

**for Macintosh**
OS:漢字Talk7.1以上
必要空きメモリ:4MB以上(5MB以上推奨) ディスプレイ:13インチ以上の256色表示可能な機種(3万2,000色以上推奨) Macintosh IICi以降 要CD-ROMドライブ(倍速以上推奨)
※ムービーの再生には、Quick Time1.6以上が必要です。

上記商品は、全国のパソコンショップ、電気店等でお買い求めできますが、店頭にない場合は便利な通信販売をご利用下さい。

お問合わせ お申し込みは
株式会社 広美 開発営業部 TEL.03-3545-6856

冴えた頭で、猿になれ！
for Windows® 95 & Windows® 3.1
絵師
寺島令子
特別書き下ろし漫画マニュアル付!!
もっともっと
インクレディブル・マシーン
THE INCREDIBLE MACHINE
12月8日
発売予定
スタートと同時に"落ちはじめる玉"をだまって見ていても、ニュートンのように偉くはなれない。目的をクリアするために、何を使って、どんな仕掛けをつくるかは、キミの"ヒラメキ"しだい。じっくり頭をひねって、エデュテイメントしながらも、猿になることうけあいの、"超ハマリ系面白パズルゲーム"その名も『もっともっと インクレディブル・マシーン』。大好評の前作『インクレディブル・マシーン』にドーンとアイテム11個、ステージ73面プラスのパワーアップバージョンで堂々の登場だ。Windows95&3.1対応で子供から大人まで、もれなくハマル!!!
対応機種 Windows95版（32bitコード） Windows3.1版（16bitコード）
ダブルパッケージ
メディア CD-ROM FD 3.5"2HD（1.44MB）
価格 8,800円（税別）
●アイテムいっぱいの全160面
cybelle
有限会社サイベル
MICROSOFT® WINDOWS® COMPATIBLE

# 大革命!!

**しかもソフト代は無料(タダ)!　通信ネットに登録するだけ。**

■対応機種：PC-9801VX以降（LT／HAを除く）386以上推奨
■ディスプレイ：高解像度（640×400）アナログディスプレイ
■音源：FM音源、MIDI音源（CM）対応
■ハードディスク：10MB以上の空き容量必要
■メディア：3.5"FD、CD-ROM
■通信速度：9600bps以上
■接続料金：1分15円（この他に通常の電話料金がかかります。NTT各種サービスをご利用ください）
■ネットワーク名称：OCS HEAVEN NET（オークスヘブン・ネット）
■サービス名称：RING（リング）
■ゲーム名称：EXLLUSION（エクスリュージョン）
■アクセス・ポイント：**03-5820-1188**
**03-5821-6050**
**03-5821-8880**

**11/24(金)開局!!午前0時(23日深夜)**
(順次、各主要都市に展開予定)

## ■登録方法

上記アクセス・ポイントに接続後、以下の内容の電子メールをお送りください。登録情報を確認後、弊社からソフトをご指定の住所に郵送いたします。ソフトをご自分のパソコンにインストールすれば、後はいつでもオークスヘブン・ネットのRINGにアクセスして「エクスリュージョン」をお楽しみいただけます。

**必要記載事項**

- 〒、住所、氏名、年齢、性別、電話番号
- 使用する希望メディア
- ソフトの希望送付先

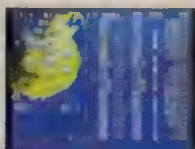
人心の乱れとどまるを知らぬ時、悠久の時を隔て古の御霊蘇り、
浄めの火をもち彼の地を治めるであろう。
タクティカル・コンバット・シミュレーション・RPG
BRAH
ブラフ
超神伝
PC-98series
CPU) 80386 or over
Memory) 1.6Mbytes or more
Device) Bus Mouse
Sound) FM + PCM
予価8,800円(税別)
平成7年12月1日発売予定
電脳山城組

天水ソフトウェア 第3弾 発売中！

# 「後漢志」GOKANSHI

PC－9801版 5" 2HD・3.5" 2HD
FM－TOWNS版（MARTY可）3.5" 2HD
各9,800円（税別）

**後漢末の将星たちに成りかわり、忠義・野心・知略とともに大中国を駆け巡る歴史シミュレーションゲーム**

●主な特長
○登場武将は曹操 劉備 孫権を始め 1,000人以上。
○君主の他に、家臣や在野の武将でも担当可能。
○在野からの仕官や家臣からの出世が可能。
○全武将を何人でも同時担当可能。
○丞相や大将軍・刺史・太守など200種類を越える官位を用意。
○一族関係や家臣関係・官位関係は構造化。
○帝位を「魏呉蜀燕晋」など13種類の国号で宣言可能。
○王位は国号の他に当地の地名（漢中王・陳留王など）でも宣言可能。
○南蛮などの諸外国とその武将も登場し、担当も可能。
○家系図や組織図を表示可能。
○合戦は20の地域（州）で平行的に処理。
○複数軍閥での混戦や、対立軍閥間での決戦が可能。
○戦場では伏兵や火計・落石などの計略や、一騎打ちなどが可能。
○ハードディスクインストール可能。
○フルマウスオペレーション。
○ＦＭ音源対応。

**プレイヤー選択**

担当プレイヤーは毎月自由に設定可能。武将の能力は「知識・知恵・武略・武芸・統率・魅力」の6種類。その他にも各種性格や色々なパラメータを用意しました。

**全登録城**

約100城と5つの外国が存在します。城には人口・民心・治安・規模・金銀・兵糧などのデータがあります。

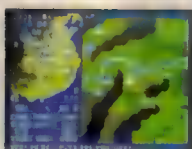
**軍閥友好度**

友好度によって同盟状態などが随時判断されます。悪化させることは容易ですが、親睦を深める為には時が必要です。

**官職図**

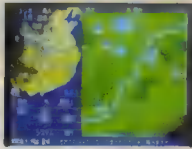
全官職は240数種を用意しました。画面は皇帝の任命可能官職図です。丞相や大将軍など極めて位の高い官職は主君に代って軍事命令ができます。刺史や太守などは平時は任地に赴くことになります。自分に家臣がいなくても、属官に空きがあり人材が豊富なときは軍閥君主から直接配属されます。また、自分の家来を主君に推挙し官職を与えてもらうこともできます。

**地域（司州）**

矢印は他の地域へと至る場所です。山岳は進入できず、河は浅瀬しか渡れません。

**地域（揚北）**

伏兵以外の計略は地形に制限があり、火計は森付近、落石は山岳付近でのみ可能です。

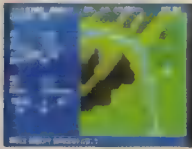
**組織図**

軍閥での実際の組織構成です。画面内の全武将は漢帝を主君としていますが、官職の構成は図のようになっています。

**戦闘画面**

戦場では、朝に一日の作戦や行動を前もって決定・伝達しておき、その後一斉に全部隊の行動となります。したがって、敵の動きをどう読むかが大将の勝負どころとなります。戦闘では、統制が低いと疲労が増加し、疲労が高いと士気が減少します。味方が無勢でも計略等で敵を混乱（統制減少）させれば疲労・士気も次第に悪化させることができ、敗走させることも可能です。統制・疲労は毎日ある程度回復します。官職によって兵数に上限があります。

**家系図**

白色は父子関係、緑色は従弟関係、成人時に一族を探して仕官してくることや、義兄弟の契りなどによって一族が増減することもあります。

**イラスト一覧**

## ▷コマンド紹介（一部）

交遊：同地域内の人物と個人的な交際。
暇請：主君のもとを去る。
臣服：客将の時に主君に家来としての臣従を申し出る。
仕官：軍閥君主に仕官。
奉公：軍閥君主以外の人物に仕える。
旗揚：軍閥設立。
上申：主君に意見を述べる。
佞言：御機嫌伺い。
旗揚援助：新軍閥を援助する。
仲裁：中国皇帝が他の軍閥間の友好を改善する。
討伐：中国皇帝が他の軍閥に討伐を命令する。
官位任命：中国皇帝が他の軍閥君主に官位を任命する。
檄文：軍閥君主が他の軍閥の指定軍閥に対する友好を悪化させる。
権勢威圧：友好が変化。
反乱：軍閥設立。
讒言：味方の武将を失脚させる。
内通：密かに主君を変えておく。
誘引：味方の武将を密かに自分の家臣にする。
逃亡：主君のもとを去り他の軍閥に逃げ込む。
招聘：在野の士を招く。
家来推挙：自分の家来を主君に推挙し官職に就かせてもらう。
遺賢推挙：在野の士を主君に推挙する。

## ▷動作条件

９８版：9801VM／UV・PC-286V以降、MS-DOS Ver3.1以上、メインメモリ640KB、アナログカラーディスプレイ必須、16色専用、バスマウス必須、フロッピーディスクドライブ１台以上、ブランディスク数枚必要
TOWNS版：富士通㈱TOWNSシステムソフトウェアV2.1L10以上（但しMARTY運用では富士通㈱TOWNSアプリ実行セットでも動作可能）、メインメモリ２MB以上、フロッピーディスクドライブ１台以上、ブランディスク数枚必要

TENSUI SOFTWARE
〒321 栃木県宇都宮市元今泉1-10-5
明成ビル２Ｆ
TEL 0286-49-6577
FAX 0286-49-6588
※通信販売の場合、代金引換便（送料無料）にて即日発送可能です。


※画面は開発中のものです。
※仕様は予告なく変更することがあります。
※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。
※平成６年８月より現住所に移転いたしました。

太平洋戦域で繰り広げられた
一大叙事詩を緻密で膨大な
データと完全シミュレート!!
このSLG戦争は甘くはない!!
太平洋の嵐2
「太平洋の嵐」は、1987年に発売され、その斬新で画期的なシステムが話題になった本格な戦略級SGLでした。後にパワーアップ版の「DX」も発売され、現在でも「マニア」の間で親しまれています。しかし、その苛烈を極める難易度は、一般ユーザーには敬遠されていたようです。
さて、プレイヤーは、日本の陸海軍を指揮し、資源の獲得のために南下を開始、連合軍の苛烈な攻撃を回避しながら、戦争のよりよい終結の足掛りを模索します。ゲームは、日本軍側と連合軍側が太平洋を舞台に根拠地を奪い合う形式で展開します。システムは、索敵機などにより敵軍の根拠地を偵察し、その情報から作戦を立案し
です。これを「ブラインドサーチシステム」といいます。
「2」になった「太平洋の嵐」は、装いも新たにグラフィック(戦闘アニメーションから兵器データに至るまでリアルに再現)、システム(リアルタイム処理及び航空機
船移動が1ドット単位の座標処理)、データ(水上偵察機や輸送機など新たな機種50以上を追加)がリニューアルされ、ゲーム難易度も可変(天候、索敵、資源の要素をON/OFF設定可能)になり、SLGの初心者から上級者まで幅広く楽しめるようになりました。もちろん、前作で不評だった操作性も改善されています。
301
PC-9801
9821シリーズ
絶賛発売中!!
CD-ROM版
DOS/V版・シナリオ集
今冬発売予定!!
以上のCPU搭載機種にて/推奨は
33MHz
専用
本体
1.6MB以上
推奨は
バスマウス専用
MS-DOS5.0
要
CRT
要フロッピーディスク1ドライブ
FM音源対応
¥12,800円(税別)
株式会社ジー・エー・エム
☎03-3736-6879
GAM
〒144 東京都大田区
1-1-20
5F

ASCII

# MPEG搭載パソコンユーザーに贈る

## フルスクリーン・フル動画MPEG再生ボード対応の スクリーンセーバー

専用のビュアー&エディット機能でMPEG動画や、BMP静止画をセレクトし、それらを組み合わせてスクリーンセーバーに登録。BGVとしても楽しめる。

**MPEG Screen Saver**

定価各2,800円
CD-ROM付き
日本語Windows3.1対応

vol.1 仔猫

かわいい仔猫のMPEG動画データを12本（約40分）、1600万色、256色の静止画データを各123点収録。

vol.2 仔犬

愛らしい仔犬のMPEG動画データを12本（約40分）、1600万色、256色の静止画データを各141点収録。

vol.3 日本の四季

美しい日本の四季のMPEG動画データを35本（約40分）、1600万色、256色の静止画データを185点収録。

宮木汐音写真集・松原海帆ファースト写真集

定価各3800円
CD-ROM付き
日本語Windows3.1対応
MPEG再生ボード対応
MPEGスクリーンセーバーツール

定価1980円
MPEGデータ CD-ROM付き

一体型マルチメディアパソコンの購入&活用ガイド!!

## MPEG搭載 マルチメディアパソコン徹底活用 MPEG Magazine

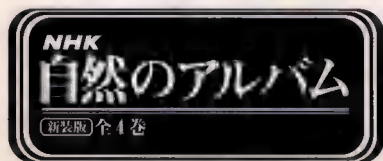
VIDEO-CDにも使われているMPEGという動画像圧縮技術がパソコンを変えた。これからのマルチメディアパソコンには、なめらかな動画再生が必要不可欠だ。各社から発売されているMPEG搭載の一体型マルチメディアパソコンの購入ガイドと、その活用法を徹底活用する!!

【MPEG再生ハードウェア】

- NEC New CanBe (PC9821Cb2)
  - MPEG再生ボードPC9821CB-2-B05(PC9821シリーズ用)
  - MPEG再生ボードPC9801-99
- Panasonic WOODY PD(CF-32GP)
- EPSON 486ME1LVM
- IBM Aptiva Vision(2407-RTD)
- 緑電子
- クリエイティブメディア
  - MPEG再生ボード MP400 for
- 

【動作環境】日本語Windows3.1が動作する

●グラフィック解像度／640×480ドット、256色表示が可能であること●CPU／i486SX 25MHz以上●メモリー／5.6メガバイト以上（推奨8メガバイト以上）●ハードディスク／1メガバイト以上の空き容量（画像データをハードディスクに入れる場合は、相当の空き容量が必要）●CD-ROMドライブ／倍速ドライブ以上（データ転送速度300キロバイト／秒以上）

# あの名作テレビ番組『自然のアルバム』が VIDEO-CD対応版として新装発売

VIDEO-CD&BOOK
VIDEO-CD Ver.2.0(PBC)対応

昭和53年にNHKサービスセンターより発売された『自然のアルバム全4巻』は当番組の名場面を4巻にまとめたベストセラー写真集。今回、その写真集と心に残る名場面をVIDEO-CDの映像として新たに編集し、併せて新装版として発売。あの『自然のアルバム』にもう一度触れたい方、自然の入門書や教育関係での映像資料としても最適。

**対応するハードウェア**：プレイバックコントロール(PBC)対応のVIDEO-CDプレーヤーVer.2.0

●発行：NHKサービスセンター ●発売：アスキー

**1巻 森の息吹き**
森の中で生息する野鳥や動物を紹介

**2巻 潮騒の中に**
水辺の生き物を中心に紹介

**3巻 花粉のゆくえ**
昆虫や小動物を中心に紹介

**4巻 里の訪問客**
身の回りで観察できる動物や野鳥を紹介

各巻とも写真集208ページ/映像30分　定価各3800円

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京(03)5351-8194 **株式会社アスキー**

※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

ASPECT
毎月15日は『ログアウト冒険文庫』の日!!
ログアウト冒険文庫
11月の新刊
（11月15日発売）
ビヨンド ザ ビヨンド
牧野 修 著　イラスト／柴田亜美
定価620円
ISBN4-89366-420-4
プレステ発売一周年記念RPG『ビヨンド ザ ビヨンド』を大胆に小説化。キャラデザイン担当の柴田亜美の描き下ろし挿絵も魅力。バンドール国に征服された母国を救うため、マリオン国少年騎士フィンは今、立ち上がる!
ウィザードリィ短編集
六人の冒険者
伏見健二 編　イラスト／神村幸子
定価580円
ISBN4-89366-433-6
ウィザードリィでお馴染みの作家陣六人による冒険者たちの競作短編集。錬金術師の料理、僧侶が飼う悪魔猫など、六人の作家（冒険者）が個性豊かに織りなす世界をおおいに満喫して欲しい。WIZファンには絶対オススメ!!
編集制作：アスキー出版局
発行：株式会社アスペクト
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 東京（03）5351-8191
※表示定価はすべて消費税込みです。
株式会社アスペクト

ASCII パノラマ 探偵 ゲーム
怪盗Q
for Windows
待望のリアルタイム探偵ゲーム。ウィンドウズにて初登場！
パノラマの街に怪盗出現。
直ちに逮捕せよ!!
Windows 95 対応
[CD-ROM]
ャラメル

あなたは捜査本部のボス。
ある日、怪盗Qから大胆にも予告状が届く。

「明朝、私は行動を起こす。
君たち、私のゲームについてこれるかな？
迷える子羊へ、パノラマの街で待つ。怪盗Q」

限られた時間内に街に潜入したQを逮捕しなければならない。
聞き込み、取り調べ、アジトを封鎖する。
絶えず行動するQの動きを読み、部下の7人の刑事に捜査させる。
気球に乗って包囲網突破！しまった！Qの意外な行動に手に汗握る。
果たして、Qとあなたの頭脳勝負はどちらに勝敗が……

リアルタイムに動くクルマ、鉄道、連絡船。パノラマの街は絶えず動いている。

ルールは単純、[illegible]しい知識は不要。必要なのはあなたの決断だけ。

ウィンドウズで展開する簡単かつ、洗練されたユーザーインターフェース。

夜になり、また朝がくる。美しいグラフィックで時間の流れを表現。

# CD-ROM版 12月1日発売予定

## 価格 7,800円（税別）

■メディア：CD-ROM
■動作[illegible]
●本体：Microsoft®Windows®95 日本語版 [illegible]たは、
Microsoft®Windows® Version 3.1 日本語版 が動作する
i486/33MHz以上のCPUを有する機種
●本体メモリ：7.6MB以上
●ディスプレイ：640x480ドット以上、256色表示可能なもの（800x600ドット以上を推奨）
●OS：Microsoft®Windows®95 日本[illegible] または、Microsoft®Windows® Version 3.1 日本語版

※ 画面は開発中のものです。
※ 製品の仕様は、予告なしに変更することがあります。
※ Microsoft®Windows®は米国マイクロソフトコーポレーションの米国及びその他における[illegible]標です。
※ i486は米国インテル社の[illegible]標です。

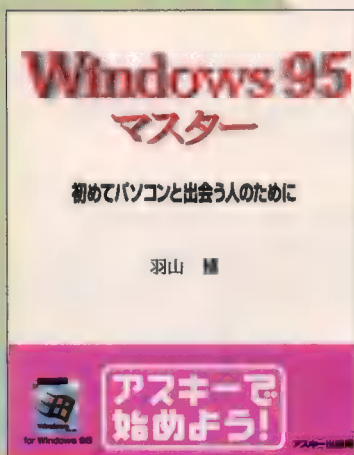
制作●フリップフロップ FlipFlop Productions
[illegible]●ニュース株式会社



販売●〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 TEL 03-5351-8484 株式会社アスキー

ASCII

# Windows 95 マスター

11月24日発売予定

## 初めてパソコンと出会う人のために

**羽山 博 著**

A5変型判　200ページ
定価1500円

### マウスの使い方からネットワークの作り方まで自由自在!

マウスの持ち方がわからない! そんな人にこそおすすめしたい、初めてパソコンをさわる人のためのWindows 95マニュアル。むずかしそうな設定も、図版のフローチャートを追っていけば一目瞭然。基本から応用までをわかりやすくきちんと押さえた、初心者必携の1冊。

増刷出来

## ウィンドウズマスター

羽山 博 著　イラスト 寺島令子

A5判 192ページ　定価1600円

日本一楽しくてわかりやすいウィンドウズの入門書。初心者のキミも、この本を読めば免許皆伝。さらにパワーユーザーもあっと驚くマル秘テクニックを大公開。

増刷出来

## MS-DOSマスター

羽山 博 著　イラスト 寺島令子

A5判 192ページ　定価1500円

わかりやすく、おもしろく。羽山老師の懇切丁寧、親切明朗なMS-DOS解説書。老師のベストパートナー、寺島令子先生のイラストと4コママンガも豊富に収録。

# 亜細亜をパソる

## 電脳役者放浪記 with computer

**小須田 康人 著**

B6判　192ページ
定価1200円

11月27日発売予定

### 亜細亜の電脳街は、クセになる。

『EYE·COM』誌上で人気を誇る連載『DOS/Vの大将放浪記』が、とうとう単行本化! 第三舞台の看板役者、小須田康人が、ノートパソコン片手に自ら電脳街求めて亜細亜中をさすらう。パック旅行にはない、新発見の旅。

## インターネットマニアックス

増刷出来　スタパ斎藤、渋谷洋一 共著　B6判 128ページ　定価980円

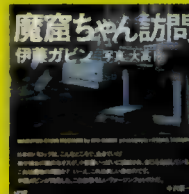
### WWWページのポケット図鑑、使いやすい色別構成で登場!!

音楽、映画、ゲームファンも納得のマニアック情報源から、インパクトのみの一発芸ページまでWWWページをカラーで紹介。なめくじのためのページ、乳首専門ページ、41歳のバージンの日記、ネットこっくりさんなどなど、すごいページが500本!!

堂々の112ページカラー

## 魔窟ちゃん訪問

好評発売中

伊藤ガビン 著　大高 隆 写真　B5変型判 108ページ　定価1600円

### 部屋という名の現代版魔窟・探検／調査レポート

『EYE·COM』誌で好評の連載、ついに単行本化! 伊藤ガビン&大高 隆の二人組みが3年の長きにわたり、現代版魔窟を訪問&記録。中沢新一氏をして、"日本のバロックは、こんなところで、生きていた!"と言わしめた、世紀末の41物件が一堂に会した、濃いめの1冊!

株式会社アスペクト発行（電話03-5351-8191）

※表示定価は消費税込みです。
※店頭にない場合は、書店の方にご注文ください。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部　電話 東京(03)5351-8194　株式会社アスキー

ASPECT

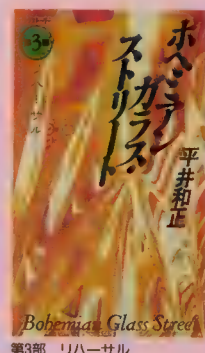
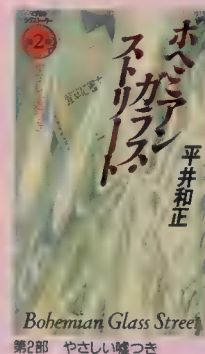
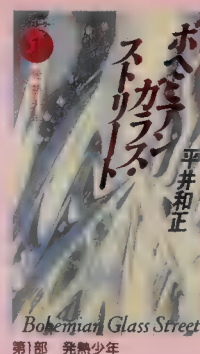
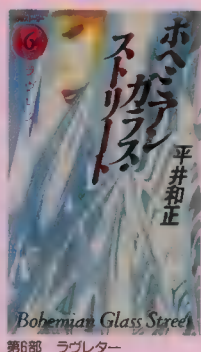
第5部　廃墟の花

第4部　ランデヴー

第1部　発熱少年

# 平井和正

# 全9部 ついに完結！

マジカル・ラヴストーリー

## ボヘミアンガラス・ストリート

「何よりも私はこの最終巻を真っ先に書きたかった！」——著者

崩壊していく世界の中で、突如訪れた高熱にくるしみながら、神様・大上円は世界の修復を目指す！しかし気まぐれなフォースのコントロールは思うにまかせず、螢を喪う最悪の結果を呼び寄せてしまった！　世界を生みだす若き神々の瑞々しい恋いを描いた渾身のマジカル・ラヴストーリー、ついに完結！

絶賛発売中!

第6部　ラヴレター

第2部　やさしい嘘つき

第7部　闇の中の螢

第8部　ウィンドウズ

第9部さよならが言えない

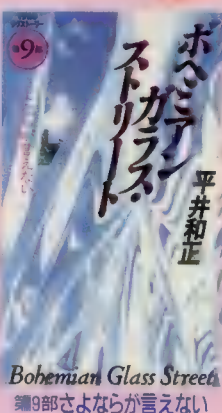
# 最新作

第3部　リハーサル

## ボヘミアンガラス・ストリート

平井和正・著
定価各780円

第1部　発熱少年
第2部　やさしい嘘つき
第3部　リハーサル
第4部　ランデヴー
第5部　廃墟の花
第6部　ラヴレター
第7部　闇の中の螢
第8部　ウィンドウズ

『ウルフガイ』『幻魔大戦』の巨匠が、『きまぐれオレンジ☆ロード』にインスパイアーされ捧げた美しいオマージュ。世紀末の世界を救うのは、少年と少女の恋だった——！

好評発売中
定価[illegible] 新書判

## パソコン通信でも絶賛提供中！

『ボヘミアンガラス・ストリート』は、下表のパソコン通信ネット10局で提供されています。パソコン通信では、ひと足早く最終巻を読むことができます！　　提供元：NetWorks（アスキー刊）

ボヘミアンガラス・ストリート』提供ネット名(50音順)

| ネット名 | サービス名 | ダイレクトコマンド | ネット名 | サービス名 | ダイレクトコマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| EYE-NET | アスキーオンラインノベル | J NASCII or Go 5559 | 日経MIX | 30bookshop | join 30bookshop |
| ASAHIネット | アスキーオンラインノベル | J ASC | NIFTY-Serve | アスキーオンラインノベル | GO NASCII |
| アスキーネット | アスキーオンラインノベル | news ascii.novel | PC-VAN | アスキーオンラインノベル | J NASCII |
| J&P HOTLINE | アスキーオンラインノベル | G NASCII | People | アスキーオンラインノベル | GO ASC |
| superLinks | アスキーオンラインノベル | G NASCII | マスターネット | アスキーオンラインノベル | NASCII |

*利用料金は、ネットにより、時間課金30円／分、または一冊700円です。アスキーネット、PC-VANでは、デジタルブック形式でも提供しています。

編集制作：アスキー出版局
発行：株式会社アスペクト

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 電話 東京(03)5351-8191 株式会社アスペクト

※表示定価は、すべて消費税込みです。

# このゲームはゼニの新しいアドベンチャ

男一匹、ナニワのゼニ貸し萬田銀次郎。色と欲望とゼニの渦巻く

## なんば金融伝

# ミナミの帝王

## 怒涛のマネーサバイバル

●金貸し必携アイテムは携帯電話、鬼のエンマ帳だ。

萬田銀行は年中無休、[illegible]金貸し[illegible]アイテムを駆使してナニワの人々[illegible]まへれ。

●相手はしたたかな奴等ばかり。金の回収には頭を使え。

貸した金を返さない奴には鬼の取り立て、返せない奴にはヤバイ商売を斡旋。
それでも、返せない奴には体で払ってもらいましょ。

●貸し付け帳簿、回収一覧、経営状況などデータ関係は要チェック。

総資産、[illegible]総額、回収金額、店舗売上など、こまめにチェック。万が一の貸し倒れは最低最悪。

●ミナミのマップブロックを総て制覇せよ。

陣取りの要素あり。ブロック分けされたミナミの街に散らばる金を借りたい人を
まんべんなく探せ。貸し借りの関係が大きな利益を生む情報源になることもあるぞ。

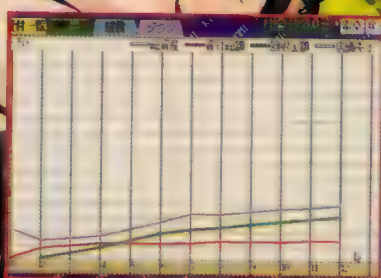
●数々のイベントで裏商売の秘密を暴け。

パッタ屋、整理屋、パクリに、結婚詐欺、裏稼業のノウハウを銀次郎と共に体験。

●目指すは何百億もの金を動かすミナミの帝王。

金貸しもいわば一人の経営者だ。利子は十一、貸す人を選ばず。が、経営判断はいかなる場合も必要だ。
元金と金利とあがりの回収状況を的確に判断し自己資金の増加を図り、裏金融の頂点を目指せ。

大阪商人の根性はいっとるこのゲームはただモンじゃあらへんで。

一金融シミュレーションだ。
街、大阪・ミナミで大暴れ！
けどワイ…520万の借金どないして払うたらええねん…
一千万を小口の貸出しに分けて会社からゼニ引っ張ったるわい…ッ！
ワシが年中無休24時間営業の萬田銀行頭取でんねや！
ただし、利息は十ごでっせ!!
そんなら心配いりまへんな…
合法的に
11・22 発売 水
PC-9801（VX以降のPC-9801・9821の各機種）
※エプソン製につきましてはPC-9801シリーズとの完全互換を前提として対応します。
価格 11,400円（税別）
JANコード
(3.5)T 498870730058 5
(5)T 498870730059 2
話題のゼニのプロフェッショナル、
萬田銀次郎の"ゼニ儲けテク"をスペシャル伝授!!
コミックスは第20巻目、（総発行部数500万部）
ミナミの帝王 ゼニの超法律学、同Part2（総発行部数50万部）
映画公開6本、オリジナルビデオ6本好評レンタル中。
通信販売のお知らせ
当社の商品は流通の関係上、お近くのショップでお求めになれない場合がございます。店頭にない時には便利な通信販売をご利用ください。
お申し込みの方にはスペシャルプレゼントを実施中！
■お申し込みお問い合わせは ㈱日本ソフトシステム マルチメディア事業部通販サービス部まで
〒142 東京都品川区戸越1-6-7 TEL.03-5702-5411 FAX.03-5702-5441
■⑴商品名 ⑵機種 ⑶金額 ⑷お名前 ⑸住所 ⑹TEL ⑺生年月日 ⑻性別 ⑼広告をご覧になった雑誌名を明記の上、下記のいずれかの方法でお申し込みください。〈代金引き替え〉〈郵便振替〉〈現金書留〉〈銀行振込〉
■今なら消費税&送料を無料サービス中！詳しくは電話にてお問い合わせください。

# GAME BUSTERS!

新作ソフトの大群で
体がひとつじゃ足りん!

SIM ISLE……164
維新開国……168
CRUSADER……172
ULTIMATE FOOTBALL '95……176
FULL THROTTLE……178
ウィンバトル……180
TEO −もうひとつの地球−……182
パワードール2ダッシュ……184
COMMAND AND CONQUER……186
ウルティマⅧ・PAGAN……188
MAGIC CARPET2……190
グレイストンサーガ外伝……192
FADE TO BLACK……194
モーター・スクォード……196
リトルビッグアドベンチャー……198
ブルー・シカゴ・ブルース……200
しゅっぽっぽ……202
コロナイゼーション……204
アマランスⅣ……206
ハンド・オブ・フェイト……208
アルティメット・ブレイド……210

# シムアイルはこんなゲーム

エメラルドグリーンの碧い海、抜けるような青い空。そして遠くには真っ白な入道雲がどっかりとその腰を据えている。照りつける太陽。斜めに伸びた椰子の葉の陰。砂浜を小走りに進む小さなカニ。いつまでも繰り返す波の音。そんな美しい南の島々を舞台にした、シナリオクリアー型の開発シミュレーションが『SIM ISLE』(以下、シムアイル)だ。シムシリーズの新作、と聞けばファンにはもうたまらないだろう。もちろん期待を決して裏切ることのない内容のゲームに仕上がっているから安心してくれたまえ。ハマるぞ〜。

ゲームの進め方はいたって単純。というのも、決められたシナリオのクリアー条件を満たしてやるだけでいいんだから……、なんちってな。実は、結構このクリアー条件ってのがタフなのだ。難易度は簡単なものからハードなものまで、３段階のレベル設定がされている。また、シナリオは全部で23も用意されているから、これらをすべてクリアーするにはかなりの時間が必要となるだろう。

このゲームで特筆すべきなのは、ビジュアル面だろう。SVGAのグラフィッククオリティーやアニメーションはもとより、随所に挿入された様々なビデオクリップや写真を取り込んだ画像が、ゲームの雰囲気をいやが上にも盛り上げてくれるぞ。また、それに付随してサウンド面もしっかりとした作りになっているから楽しさ倍増だ。熱帯のジャングルで録音されたエキゾチックな効果音やBGMが、あたかもプレーヤーが南の島にいるような錯覚をおこしてくれるぞ。

ゲームはまず、シナリオを選択することから始まる。23のシナリオに加え、ひとつの練習シナリオと、ひとつのフリーシナリオが用意されているから、初めての人は練習シナリオを、それ以外の人は好きなシナリオから始めよう。練習シナリオをプレーするときは、マニュアルを見ながらプレーするように。なぜかというと、練習シナリオの解説が載っているからだ。

シナリオ攻略のコツとして、スタッフの管理、資源の有効活用、開発などがあげられるが、これらのポイントをうまくコントロールしつつゲームを進行することができれば、シナリオクリアーが楽になるぞ。とにかく、プレーしまくってコツをつかんでくれたまえ。

それでは、ゲームバスターズの第１回は基本編として、次のページから３ページに渡りゲーム進行に欠かせないポイントの説明を行なっていくとしよう。

すべては腕しだい

⬆ゲームのメイン画面はこんな感じだ。これら美しい緑の島の命運は、プレーヤーである君が握っている。

⬅シナリオをクリアーするためには、ある程度の自然破壊がつきまとう。自然とうまく付き合ってゲームを進めよう。

⬆突然のイベントも多数発生する。ゲームの展開を楽にするものや、なんだそりゃ？　ってのまで多彩だ。

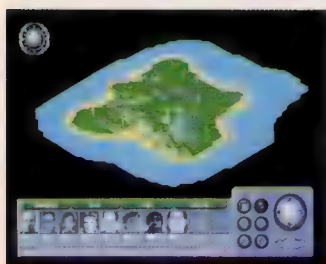
➡困ったときにはこのノートブック画面を呼び出そう。様々な情報がこのノートブックに収録されている。

●シミュレーション　●An Intelligent Games Production
●PC

# シムアイルの画面機能

## 3段階のビュー

シムアイルでは、3段階のビューが用意されている。島全体を映し出すファーストズームレベル、やや望遠にしたセカンドズームレベル、島の一部が拡大されて映し出されるサードズームレベルである。これに加え、左右90度ごとの画面回頭機能がついているので、建物やジャングルの陰に隠れたものを確認することも簡単にできちゃうぞ。

⬆セカンドズームレベルでは、地形の様子や開発中の所有地などが確認できる。ちょっとした移動に便利だ。

⬆ファーストズームレベル、(フルスクリーン)と呼ばれるのがこれ。島全体の地形は、このモードを使えばバッチリ。

⬆サードズームレベルはこんな感じ。島の樹木は、このモードで初めて確認することができる。

## 2Dマップ

2Dマップはサテライトビューとも呼ばれる、島を真上から見降ろしたビューである。画面の左側に島のマップが、右側に特色と発展状況を選択することができるパネルが表示される。ここで、それらの項目に応じた細かな情報が得られるのだ。具体的にいうと、たとえば、パネルの中の"Coal(石炭)"というボタンを押してみると、左側のマップ上に色の付いた四角いドットが多数現われるはずだ。これは、石炭が島のどのへんにどのくらい埋蔵されているのかを表示している。つまり、資源の分布図が現われるわけ。これを活用すれば、炭坑や油田の空堀を防ぐことができ、むだな資金を浪費することもなくなるということ。うれしいことに、このデータは衛星から送られてくる精密、かつ、正確なものなので、100パーセント信頼できるのだ。新しい施設を設置する前に、かならずこの2Dマップを利用しておくよう覚えておこう。

⬆この2Dマップは、島の石油の埋蔵量を色別に分布して表示しているところだ。開発前にチェックしよう。

⬆こちらの2Dマップは、開発状況を色別に分布して表示している。開発状況はここを見れば一目でわかる。

# スタッフを上手に使い分けよう

## コントロールバー

画面下に表示されているのは、コントロールパネル、(エージェントパネル)と呼ばれるもの。コントロールパネルには、4つのツールを作動させるためのボタン、スタッフたちをコントロールするためのウインドー、マップボタンと呼ばれる、ビューを切り替えるためのボタンがいくつか用意されている。"Files/Qptions" ボタンにはゲームをロードしたり、セーブしたりするためのボタンや、アニメーションやサウンドなどのコンフィグ系をコントロールするボタンなど全部で18個のボタンがある。"Score"をクリックすると、現在の所持金やシナリオクリアーに関連するエコノミースコアや世界世論ポイントなど6つのスコア(得点)チェックができる。また、このとき画面に現われるグラフィックにより自然破壊の度合いがわかるのだ。"Graph Button"は、その名の通り、線グラフが表示される。所持金、食料、人口、各資源、生産物など全24項目の情報が一発でわかるぞ。"Note Book" には細かなデータが満載されている。項目別に分けられているので、検索も簡単だし、知りたいことがすぐにわかるのは非常に便利。のちほど詳しく解説しよう。

## スタッフコントロールパネル

コントロールバーのスタッフの顔写真をクリックすると、スタッフコントロールパネルというのが現われる。ゲーム中では、シングル・エージェンツ・パネルともいう。左からスタッフの顔写真、コントロールバーに戻るための "Close"、選択中のスタッフの細かな情報が記載されたステータスカードを見ることができるようになる"Stats"。ノートブックからでもこの情報は閲覧できるぞ。そして、スタッフを別の地点に移動させるときにクリックするジープの絵が描かれた"Move"、選択されたスタッフが現在いる地点にゲーム画面を移動させる"Location"、そして、右の6つに分かれた横に細長いスペースには、そのエージェントの持つ能力(1～3)と、その能力値が表示される。能力値はデフォルトで50、これは訓練することで最高100まで上げることが可能だ。と、まあ6つの項目があるのだ。ゲーム中に、スタッフを使う場合は必ずこのスタッフコントロールパネルを介して、それぞれのメンバーに指示を出し、行動させることになるぞ。適材適所にスタッフを配置し、行動させることがシナリオクリアーの早道。マネージメント能力が問われるところだね。

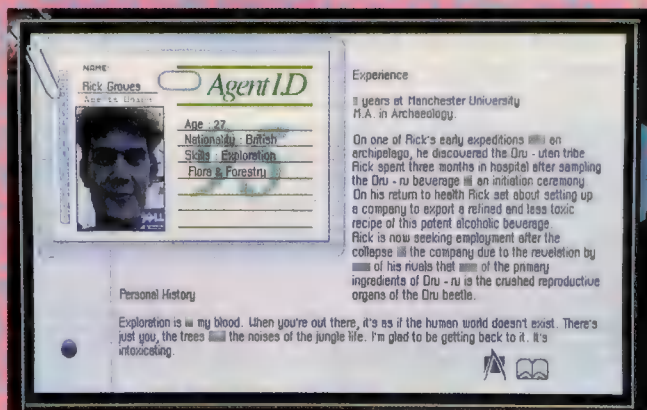
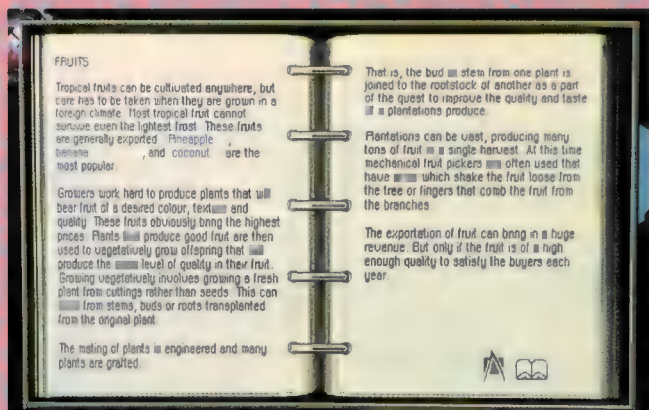
# ノートブックを活用すべし

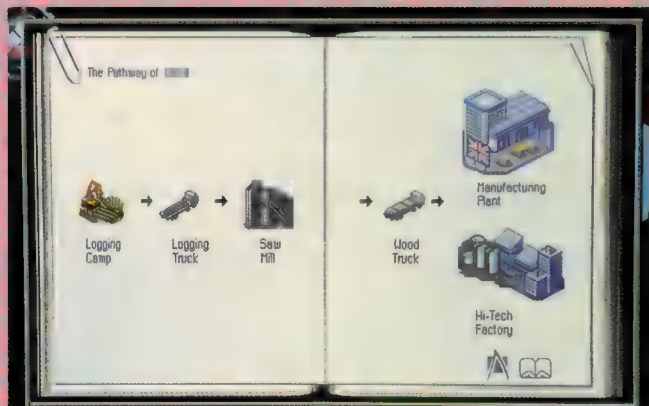
シムアイルには、100ページのユーザーズマニュアルが付属してくるが、まだまだ説明不足な点が多い。これってどういう意味？　というような事柄が多いのだ。そんなとき、とっても役に立つのがこのノートブックなのだ。このノートブックは言わばゲームのデータベース。舞台となる島(島自体ではないが）に関するあらゆる情報や背景などがぎっしり詰め込まれているのだ。プレー中、いつでも閲覧することが可能だぞ。

まず、大きく分けて5つの項目がある。エージェント、エコロジー、人口、工業、事業地域の5つがそれだ。エージェントには、ゲームに登場する24名のスタッフの情報がひとりひとり詳しく書かれている。エコロジーでは、環境保全や環境破壊に関する項目がビッシリ。人口は、様々な環境下で暮らす人々の生活情報が多い。工業は、ゲーム中で設置することができる建物のデータなど。事業地域には、資源に関する情報や、流通、そして、シナリオの難易度などといったものまでが含まれている。

下に4つのノート画面を載せておくので参考程度に目を通しておいてくれたまえ。もちろん、このゲームは英語版なので、ノートに記載されている情報もすべて英語だ。辞書片手にじっくり読んでね。

➡右の画面は、エコロジーの項目内にあるオイル流出汚染に関する情報を見ているところ。画面中、右上の写真はムービーで、調査員が油まみれになった石を足でなぜている様子が映し出される。最悪の自然破壊だ。

⬅左の画面は、工業の項目内にある、施設データの情報画面。これは、2種類ある空港の中でも大型空港の情報だ。この大型空港を建設すれば、一度に大量の旅行者が島を訪れることができ、観光事業が潤うぞ。

⬆エージェントのスタッフ情報画面を開くと、IDカードと共に彼らの情報がノートブックの見開き一杯に広がる。彼らの背景を知ることもできるぞ。

⬆エコロジー画面には、自然破壊情報のほかに自然自体の情報も満載されている。ちなみにこれはフルーツに関するもの。ちょっとした社会科の勉強になるな。

⬆人口に関する情報は、街に住む人たち、海岸沿いで生活する人たち、集落で暮らす原住民たちの様子など、これまた様々な情報が満載されているぞ。よく読もう。

⬆ゲームを始めたばかりのヒヨッコには、資源をどういった順序で活用すればいいのかわからないが、そんなときは迷わずこの項目を調べよう。資源別になっているぞ。

# スタッフ全24名リスト

　ゲームに登場する、すなわちプレーヤーがコントロールすることができるスタッフは全部で24名。国籍や年齢、キャリアなどはスタッフによって当然違う。また、スタッフの能力は全10種類あり、これまたスタッフによって修得している能力も様々だ。

　能力には、施設を建設するこめに必要な〝Construction〞や、集落に住んでいる原住民を訓練するための〝Local Culture〞、資源の輸出入や外部との交渉をするために必要な〝Negotiation〞、建設したホテルなどのグレードアップをしたり、施設のレベルアップなどに効果を発揮する〝Local Ecology〞、未開のジャングルに進入し、調査を取り行なうために必要な〝Exploration〞、発見した珍獣を無事に保護し、育てるという能力である〝Fauna＆Zoology〞など、どれもこれも魅力的な能力ばかりである。

　ゲームを始めたばかりのスタッフは、どの能力も50ポイントの能力値でしかないため、資金に余裕ができしだい、訓練するのがいいだろう。特に最初は、〝Exploration〞の能力を持つスタッフを訓練するとよい。このポイントが高ければ高いほどイベントが発生する率が上昇するようだからなのだ。

　シナリオによって違うが、最初に扱えるスタッフは6～7人というものが多い。だが、シムアイルでは最高10人までスタッフを雇うことができるので、欲しい能力を持っているスタッフを、必要ならばそのときの予算に合わせて雇ってしまうのもいいだろう。マニュアルとゲームではスタッフの能力が異なっているので注意しよう。マニュアルにはエージェントチームという名目で全24名の写真付きリストがあるのだが、何名かの個人情報に誤りがあるのでここで修正し、正確なスタッフリストを作成しておいたので、ゲームプレーに役立ててくれたまえ。

　当然だが、スタッフを新たに雇えばそれだけ費用がかかるので、むだ使いには十分注意してね。

**Bob Moon**
Industrial-50
Construction-50

**Paul Smith**
Industrial-50
Employment-50

**Karen Krelis**
Flora&Forestry-50
Exploration-50

**Kevin Ward**
Industrial-50
Flora&Forestry-50

**John Balker**
Industrial-50
Criminal Contacts-50

**Billy Tell**
Negotiation-50
Local Culture-50

**Neil Crossbow**
Negotiation-50
Industrial-50

**Mike Ruse**
Negotiation-50
Construction-50

**Ian McNeil**
Local Ecology-50
Fauna&Zoology-50

**Marty Henson**
Construction-50

**Andy Knitt**
Local Culture-50
Criminal Contacts-50
Fauna&Forestry-50

**Nigel Dennis**
Industrial-50
Flora&Forestry-50

**Dee Jarvis**
Negotiation-50
Employment-50

**Molly Heart**
Construction-50

**Doug Hammer**
Industrial-50
Flora&Forestry-50

**Randy Gates**
Industrial-50

**Emma Herby**
Local Ecology-50

**Sandra Jenkins**
Flora&Forestry-50

**[illegible]**
Fauna&Zoology-50
Construction-50

**Tod Swann**
Fauna&Zoology-50
Flora&Forestry-50

**Rick Groves**
Exploration-50
Flora&Forestry-50

**Joan Brent**
Criminal Contacts-50
Fauna&Zoology-50

**Ian Banwell**
Employment-50
Construction-50

**Matt Stibbe**
Local Ecology-50

一般的な認知度はイマイチ低いかな、と思われていた幕末維新モノ。でも、最近の売れ行きリストを見ると、なかなか健闘している様子。今後の伸びに期待だ。

## 主要人物パターン別攻略法—その1

今回からしばらくは、歴史上の有名人物にスポットを当て、各パターン別に攻略法を考えてみたい。

第1回の今号では、坂本龍馬と近藤勇、そして島津斉彬の3人を題材にした。龍馬は、幕府を解体し、日本に議会政治をもたらそうとした人物。のちに明治政権を樹立した“薩長”と比べれば、はるかに穏健な考えの持ち主だが、分類するなら反徳川派といっていいだろう。対する近藤は骨の髄まで佐幕思想に染まっていた剣客。最後の島津斉彬は、その中間にある公武合体派の代表。徳川家を存続させる代わりに幕府の権力を弱め、有力大名による合議で国政を運営しようとした人物である。

今回は、この3人を題材に、中盤に至るまでの模範的なプレーススタイルを示したいと思う。三者三様の攻略法を参考にしてほしい。

⬅ゲームを開始すると、身分別、所属組織別、思想別の3つの方法でキャラクターを選択する。

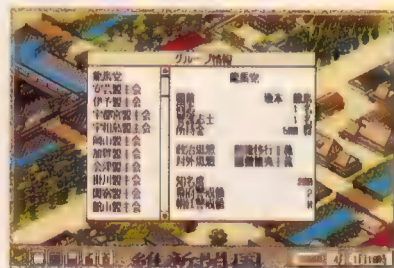
➡初めのうちは有名人物でのプレーを勧めるが、慣れてきたらマイナーなキャラで遊ぶのも楽しい。

## 坂本龍馬の場合

| 【政治思想】 | 【対外思想】 | 【身分】 | 【知名度】 |
|---|---|---|---|
| 政権移行主義 | 穏健攘夷主義 | 土佐藩郷士 | 0 |

幕末史上、最大の偉人。薩長同盟、大政奉還、船中八策、議会制度の定着など、明治維新の重要な柱は、彼の活躍で成立を見たものが多い。しかし回天を目前に、志半ばでテロに斃れた。

### ✣土佐藩郷士、龍馬立つ

戦国時代、土佐国を治めていた長宗我部家は関ヶ原の合戦で敗れ、戦後、領土を没収された。替わって、遠州掛川6万石を治めていた山内一豊が新領主として赴任。この時、かつて長宗我部家に仕えていた侍たちは、みな一斉に解雇されたのである。重臣に至っては、謀略をもってほとんどが暗殺されるという始末であった。しかし山内家は、その後、新領主に対する領民の不安や潜在的な嫌悪感、また不慣れな土地での領国経営に苦慮することになった。そこで、渋々長宗我部家の遺臣を召し戻すことにしたのである。だが山内家は、すんなり長宗我部侍たちを雇ったワケではなかった。彼らを“郷士”という特別な身分に落としめたうえで、藩組織に組み込んだのである。

⬅郷士という身分のうえに仲間はゼロ！ どうやって起ち上がる!?

ほかの大名家にも郷士という身分は存在していたが、それは半農半武士という意

**◆仲間 0人**

味で、身分は低いものの、土佐藩のように差別の対象になったワケではなかった。しかし土佐藩では、どしゃ降りの雨でも高ゲタを履くことを許さず、またカンカン照りの日に日傘をさすこともご法度。さらに上士(山内系侍)に出会った時には、たとえ泥道ででも土下座をしなければならないという法律で、郷士たちを縛ったのである。

龍馬は、その最下層の郷士という身分でゲームに登場する。当然、郷士として様々な制約が課せられているため、少々長くなったが説明をさせてもらった。

●シミュレーション ●龍[RON]/イマジニア ●発売中
●PC-9801VX ●9800円

HD専用

## 序盤の仲間はこの4人だ!

史実では土佐勤皇党の党首として、一時は藩政権を握るほどの実力を持った。ゲームの土佐郷士会と同じく、武市は郷士を中心に、土佐藩を一藩まるごと勤皇藩にすることが目的だったといわれている。龍馬とは、遠縁の関係にあたる。

総合貿易商社にして私設海軍ともいえる龍馬の海援隊に対し、西洋式軍装の軍隊、陸援隊を結成した人物。郷士ではないが庄屋の息子として生まれ、やはり龍馬と同じく藩では虐げられた存在だった。史実では、近江屋で龍馬と共に暗殺される。

ゲームにも登場する河田小■の門下生で、家が代々医者であったため、早くから江戸や大坂、長崎に遊学した。そのため史実での龍馬との出会いは、海援隊結成の時である。隊内では秘書あるいは書記官として、船中八策などの起草に携わった。

早くから武市半平太の土佐勤皇党に参加するなど、土佐藩における■夷派の先駆者として有名である。文久3年(1863年)8月、大和国にて公卿、中山忠光を旗頭に天誅組の乱を起こしたが、■府軍との壮烈な戦いの中、戦死を遂げた。

### 土佐郷士会を狙え!

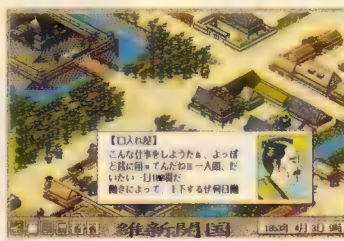
ゲームスタート時には、土佐藩の主要人物がすべて城下に集結している。特に藩主、山内容堂を筆頭とする土佐盟主会には、土佐藩の主導権を握る有能な人物が多い。本来なら、この団体を崩して藩運営に食い込みたいところ。しかし郷士という身分上、このグループに属する人物を説得しようとしてもかなり難しい。わずかに史実で交流のあった後藤象二郎らが会ってはくれるが、土佐盟主会を背景にしているだけあって、やはり説得は困難。容堂の一族である山内下総や藩の重臣、吉田東洋などには、間違っても手を出さぬように。

しかし、龍馬の思想を変えたいという場合にのみ、あえて上記の難敵に説得を仕掛けるというテもある。スタート時には、龍馬は穏健攘夷派として設定されているが、史実上、龍馬はのちに開国主義者(ゲーム的にいえば絶対開国派)として、日本も積極的に海外と交流すべきだ、という考えを持つに至る。このことを知っているプレーヤーは、〝穏健攘夷派〟の龍馬には違和感を感じるだろう。そんなときには、後藤たちの説得にわざと失敗し、龍馬の思想を穏健開国に変えてしまうのも、面白い遊び方だ。ただし、これはあくまでくろうと的な遊び方。セオリー通りにゲームを進めるなら、序盤は思想が近く、また身分に開きのない人物から狙うべし。

➡土佐■主会には魅力的な人物が多いが、序盤の説得は難しい。

その点、武市半平太率いる土佐郷士会にはうってつけの説得相手が多い。上に挙げた4人はその代表格。中岡慎太郎は、史実ではのちに陸援隊を組織し、史料によっては龍馬の海援隊と合わせて天翔隊なるグループを結成したとされるほど、関係の深い人物。能力的にも優秀だし、何より対外思想は龍馬と同じ。政治思想も、龍馬よりひとつ倒幕よりなだけの尊王廃幕だ。長岡謙吉は、史実では海援隊における龍馬の秘書官的存在だった。思想は諸藩連合、穏健開国と少々異なるが、説得はたやすいだろう。そして武市半平太は、なんといっても土佐郷士会のトップ、という身分が魅力。武市を落とせば、配下の何人かは確実に仲間になってくれる。早く同志を増やしたいという人は、まず武市を狙うのが得策だ。また、思想は異なるが、史実重視なら龍馬の友だちにして天誅組の乱の主謀格となった、吉村虎太郎もいいだろう。

この調子で、土佐郷士会を制すのが序盤の目的といっていいだろう。その後はすぐに口入れ屋で働いて、渡航資金を稼ぐ。そして港から萩や下京都など、人材豊富な都市を目指して旅立つのだ!

⬆序盤には、土佐郷士会に所属するすべての人間を仲間にしてしまうぐらいの意気込みがほしい。特にここに挙げた武市、中岡、長岡の3名は、なんとしてでもゲットすべし。

⬅仲間をある程度増やしたら、口入れ屋や港で労働。ほかの都市に渡る資金を得るのだ。前半は資金調達も重要だからな。

## 近藤 勇の場合

| 【政治思想】 | 【対外思想】 | 【身分】 | 【知名度】 |
|---|---|---|---|
| 幕府保持思想 | 穏健攘夷主義 | 試衛館塾頭 | 0 |

京で巻き起こったテロリズムの嵐を鎮めるため結成された新撰組。その第2期以後、局長を務めたのがこの人物だ。江戸の剣術道場、試衛館の道場主でもあり、実戦剣の腕前はピカイチだった。

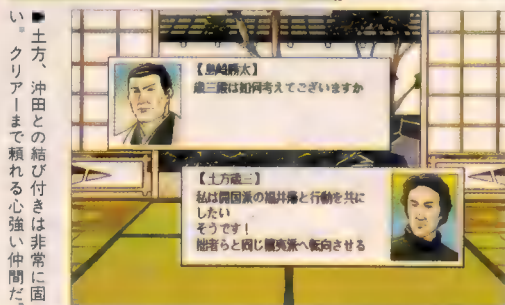
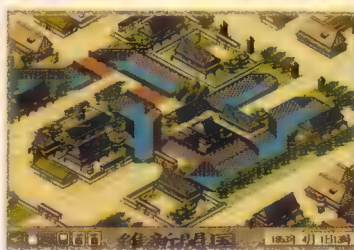
### ✣目指せ、新撰組結成!

まず最初に名前のことを書いておきたい。ゲームスタート時には、近藤勇は島崎勝太という名になっている。しかし近藤の生家は宮川という性で、史料にも島崎姓を名乗っていたという記述はない。おそらく、何かの間違いだろう。ゲーム性にはなんら支障はないが、幕末史を正しく理解するためにも、この事実は知っておいてほしい。

さて、近藤でプレーした場合、ゲームは江戸の町から始まる。近藤は熱烈な佐幕信奉者であり、また初期段階から土方歳三と沖田総司という、心強い味方がふたりいることも、龍馬と異なる点だ。

近藤とくれば、幕末史にちょっとでも興味のある人は新撰組を結成したいと考えるだろう。しかしまずは、土方、沖田の両名に教育を施したい。町の中にある塾で、3人そろって同じ思想になるまで、勉学を繰り返そう。これは、新撰組結成まで、仲間の誰かひとりでも欠けないようにするための保険だ。たとえばゲーム中、水戸藩には、史実で新撰組の初代局長となった芹沢鴨がいる。この人物は近藤とは大きく思想が異なり、説得に失敗した時のリスクが大きい。そのため、土方、沖田との思想的な結び付きを、少しでも強化しておいた方がいいのだ。

**◆仲間 土方歳三、沖田総司 2人**

そうして結束力を強めたら、江戸市中のめぼしい人物を仲間にする。千葉重太郎や高橋泥舟、江川担庵らが狙い目だ。この3人ほか数名を味方にし、説得のコツをつかんで知名度を高めたら、いよいよ芹沢獲得に乗り出そう。ちなみに、江戸には幕府一のキレ者、小栗忠順がいるが、彼は知名度6万を誇る大政会の一員。クリアー直前でないと、説得は無理だろう。

■土方、沖田との結び付きは非常に固い。クリアーまで頼れる心強い仲間だ。

↑幕府政治の中枢であった江戸だが、ゲーム中では意外に注目すべき人物が少ない。

↑近藤と同じく、佐幕派の筆頭ともいうべき会津藩主、松平容保。この人物を味方にできれば、行動範囲がかなり広がる。

## 序盤の仲間はこの4人だ!

史実には、江戸に留学してきた龍馬と知り合い、攘夷活動を目指す血気盛んな青年として登場する。しかしゲームでは、幕府保持思想の持ち主。人物の少ない江戸では貴重な存在だ。剣聖、千葉周作の甥だけあって剣術ランクも高い。

厳密にいえば、初代新撰組局長となった豪傑。水戸藩の過激攘夷論者が結成した、天狗党の生き残りだったという。新撰組結成からほどなく、路線の違いから近藤らに暗殺された。マスクデータ上、近藤とは相性が悪いのだろうか。

勝海舟、山岡鉄舟と並んで"幕末の三舟"に数え上げられる槍の達人。鉄舟の義兄にあたる。勝に比べると知名度は低いが、鳥羽伏見の戦いのあと、江戸無血開城にも尽力している。新撰組の結成にも、間接的にだが関わった人物。

伊豆韮山に、当時日本にはまだなかった反射炉を築いたり、ペリーの来港に備えて品川に砲台を築造した開明的幕臣。主宰の塾には、桂小五郎など、倒幕派の人物も出入りした。維新の20数年前以上前から、幕府衰退を案じていた。

## 島津斉彬の場合

| 【政治思想】 | 【対外思想】 | 【身分】 | 【知名度】 |
|---|---|---|---|
| 諸藩連合構想 | 穏健開国主義 | 薩摩藩藩主 | 4100 |

シマヅ ナリアキラ
島津 斉彬
44 歳

薩摩盟主会
盟主

薩摩藩　藩主

政治思想　諸藩連合構想
対外思想　穏健開国主義
恩顧　80　尊皇　80
対外理解　150　対外恐怖　50

剣術　C
政治　A
軍学　B
魅力　A

鹿児島在住

薩摩藩藩主。幕府老中、阿部正弘とは昵懇の仲で、その立場を利用して雄藩連合による合議制を考えていた。しかしその過程で、不意に病死する。一説には、異母弟、久光による毒殺という。

### ✣島津の殿様がゆく!

幕末における最有力藩といわれた薩摩藩の藩主だけあって、ゲーム開始時から知名度は4000以上。また西郷善兵衛、異母弟の久光、小松帯刀など、配下には優秀な人材がそろっている。ちなみにこの善兵衛は、のちの西郷隆盛である。

斉彬のように藩主でプレーすると、身分が高いということ以外に、藩の公金を自由に使えるという利点もある。薩摩藩の場合、毎年1月と7月には、黙っていても20万貫以上の活動資金が手に入るのだ。アイテムの購入や、ほかの都市で渡航許可証を入手する際には、この財力がモノをいうだろう。もちろん薩摩に限れば、渡航許可も貿易許可もタダで手に入れられるぞ。この優位性は、非常に魅力的だ。

さて、これだけ有利なのだから、序盤から他藩に対して積極的に働きかけよう。藩内には奈良原喜左衛門を首領とする誠忠組があるが、無視しても害はなし。それよりも、佐賀、土佐、宇和島の藩主たちをそれぞれ仲間にし、史実通り幕末四賢侯をそろえれば、それだけで知名度は1万近くになるハズだ。そうしたら長州の毛利敬親を口説いて、薩長同盟を結んでしまうというのもダイナミックでいい。

**◆仲間　西郷善兵衛、島津久光、小松帯刀、島津左衛門　ほか2名**

➡斉彬に加え、鍋島直正、山内容堂、伊達宗城は、幕末の四賢侯と呼ばれた。

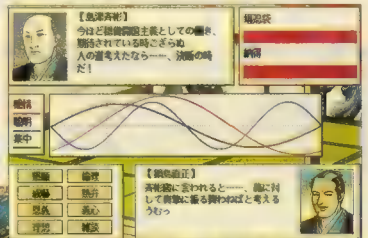
➡薩摩藩には、斉彬率いる盟主会のほかに、奈良原喜左衛門が長を務める過激倒幕派団体、誠忠組がある。

⬅開始時から藩主という特別な立場にあるため、藩内統一の手間がいらない。序盤から、他藩へ説得を仕掛けよう。

## 序盤の仲間はこの4人だ!

### 黒田斉溥
**現状維持、絶対開国**

クロダ ナリヒロ
黒田 斉溥
42 歳

福岡盟主会
盟主

福岡藩　藩主

政治思想　現状維持思想
対外思想　絶対開国主義
恩顧　100　尊皇　50
対外理解　100　対外恐怖　0

剣術　C
政治　B
軍学　C
魅力　A

福岡城で待機

福岡藩藩主。別名の長溥の方が通りがいいだろう。島津斉彬の曽祖父、重豪の影響を受け、蘭学を好んだ。早い時期から開国の重要性を唱え、藩士に西洋砲術などを学ばせていた。だが藩としては時流に乗り遅れ、台頭できなかった。

### 鍋島直正
**幕府保持、排他攘夷**

ナベシマ ナオマサ
鍋島 直正
39 歳

佐賀盟主会
盟主

佐賀藩　藩主

政治思想　幕府保持思想
対外思想　排他攘夷主義
恩顧　150　尊皇　40
対外理解　0　対外恐怖　100

剣術　C
政治　B
軍学　D
魅力　C

[illegible]城で待機

佐賀藩藩主。西洋文明の摂取に意欲的で、独自に西洋の最新技術を導入し、藩内でアームストロング砲や蒸気船の建造までをも行なっていた。一般的には閑叟という名で有名。江藤新平や副島種臣など、維新の俊英も多数育てた。

### 山内容堂
**諸藩連合、穏健開国**

ヤマノウチ ヨウドウ
山内 容堂
26 歳

土佐盟主会
盟主

土佐藩　藩主

政治思想　諸藩連合構想
対外思想　穏健開国主義
恩顧　80　尊皇　80
対外理解　150　対外恐怖　50

剣術　C
政治　B
軍学　C
魅力　A

高知在住

高知城で待機

土佐藩藩主。諸藩連合の立場をとっているが、心情的には徳川家寄りだった。武市半平太の土佐勤皇党を弾圧したため、維新後には事実上、はじき出されるように政界から去った。鯨海酔公と号すほど、無類の大酒飲みだったという。

### 伊達宗城
**諸藩連合、穏健攘夷**

ダテ ムネナリ
伊達 宗城
35 歳

宇和島盟主会
盟主

宇和島藩　藩主

政治思想　幕府保持思想
対外思想　穏健攘夷主義
恩顧　150　尊皇　40
対外理解　50　対外恐怖　150

剣術　C
政治　B
軍学　C
魅力　A

宇和島城で待機

宇和島藩藩主。明治政府の軍制立案者として名高い軍学者、大村益次郎などを藩に招き、西洋文明の導入に尽力した。斉彬とは、立場を超えた親友のような間柄だったという。また佐賀藩と同様、黒船の領内製造にも熱心だった。

# CRUSADER NO REMORSE

クルセイダー

赤いスーツを身にまとって、ひたすら戦い続ける主人公。銃を武器に、邪魔なヤツらはすべてなぎ倒し、どんどん突き進んでいこう。結構、難易度は高いほうだけれど、慣れればなんとかなっちゃうもんだよ。

## MISSION 2

前号ではミッション1、石油精製施設の破壊方法を簡単に掲載したので、今回はミッション2、およびミッション3について触れてみることにしよう。

ミッション2の目的は、右で司令官が言っているように、人質の救出だ。捕らわれた仲間をうまく助け出せれば万々歳なのだが、これまたたくみにトラップが仕掛けられており、ひと筋縄ではいかないのだ。

まずつまずくのが、転送装置でワープしてきた最初の場面。四方をレーザーで囲まれていて、出るに出られない。しかも敵兵が銃を撃ってくるし、結構あわててしまうんだな。ここは冷静に敵を倒し、〝ALART〟マークの下の丸いスイッチを銃で撃てばよい。そうすると、レーザーは解除されるぞ。その後は、しばらく閉ざされたドアとキーカードとのトラップに悩まされるだろうが、見落としさえしなければそれほど苦労はしないはず。ドアの横のキーの色と、同じ色のカードを使えばいいんだからね。それと、足元にセンサーが仕掛けられている場合があるので、壁はよく見て歩こう。

### ミッションブリーフィング

⬆ミッション2のスタート地点。四方のレーザーバリアをどうにかする前にとりあえず敵兵を倒してしまおう。バリアを解くスイッチは、〝ALART〟サインの下ね。

➡右のドアの先に赤いキーカードが落ちているので、それを拾ってこないと上のドアには入れない。位置はちゃんと覚えておこう。

⬅銃で作動させるスイッチは、ほかの場所にも存在する。見落とさないように、各部屋をしっかりチェックしていこう。

●アクション　●EAV　●発売中
●IBM-PC　●6800円

トラップの種類はミッション1とさほど変わらないんだけれども、ミッション2ではその仕掛けられた方がやや厄介になっている。あっちに行ってこれを解除してから、こっちのスイッチを入れる、といった具合にね。そのあたりを面倒くさがっていては、このミッションはクリアーできないぞ。

さて、中盤ともなると、結構敵もワラワラと出てくるようになる。しかも2方向から同時に攻撃されたりするので、前号でも言ったようにシフトキーの使い方が重要になってくるぞ。照準は素早く的確にターゲットに合わせられるように鍛えるべし。

中盤以降のトラップとしては、どうやっても消えないレーザーバリアというものがある。だが、よく見るとジャンプして飛び越えられそうだったり、下からくぐれそうだったりするので、もしや、と思ったら試してみよう。単にそれだけの問題だったりするのだ。

そんなこんなで終盤に来ると、仲間がつかまっている牢獄を発見できるはず。今の段階では助けてあげられないので、先へ進んで牢屋を開ける方法を見つけ出さなくてはならない。と、思ったのもつかの間、何やら怪しい人物と遭遇してしまった。そしてこいつは何を思ったのか、捕らえられている仲間たちを……。追いかけて捕まえたいところだが、転送装置でうまく逃げられてしまった。いつか絶対に仇をうってやる！

⬅途中、転送装置を使うこともあるのだが、ここから敵兵が出てくることもある。気をつけよう。

➡「おまえはドイルじゃないな？ ドイルはどこだ？」などとバカげたことを言っている謎の科学者。こちらがレジスタンスであることに気づき、奥の部屋へと逃げ込んでしまうのだが、その後の行動はちょっと信じられない。いいかげんにしろって感じ。

⬅ご覧のように、砲台をコントロールして、捕らわれのレジスタンスたちをひとり残らず殺してしまうのだ。とても人間の考えることとは思えない！ 呆気にとられている間にヤツには逃げられてしまうのだが、今度会ったらハチの巣にしてくれよう。おかげでミッションは大失敗だ……。

➡最初からドアが開いているので、ついつい脇のスイッチを押さずに通り過ぎてしまうが、これは奥のシャッターのスイッチだ。

## インターバル

ミッションを終えて、基地に戻ってきた主人公。だが、仲間を助け出すことができなかったので、なんだか顔を合わせづらい。とはいえ、やるだけのことはやったんだし、めげていても仕方がない。きちんと報告しようじゃないか。

さて、ミッション1のときと同じく酒場へ行くと、見たことのない顔がふたり、ソファーでくつろいでいた。また邪険にされてしまうかもしれないが、とりあえず話しかけてみよう。あとのふたりは、以前にもいた人たちだが、ミッションに失敗したこともあって、やや態度が冷たいかなという感じ。それでもこの一生懸命さはいつかは伝わるはずだから、ミッション終了毎に必ず話すようにしよう。

武器屋での買い物は、ある程度お金が貯まっているはずだから、ライフルに手を出してもよいだろう。メディキットの数が少ない人も、ここで補充しておいたほうがよいぞ。次のミッションでは敵兵やトラップの数も増えるので、多いに越したことはない。体力勝負になることは必至だからね。

⬇カエルのような顔をしたこの男は、前回のインターバルのときは酒場にいなかったので、挨拶がてら話を聞いてみよう。まあ、相変わらずいい顔はされないんだけれどね。

⬆彼女も初めてみる顔だ。キレイな人なので、やっぱり話しかけないわけにはいかない。いつも通り、あまりいい顔はされないだろう、と思いきや、ニコニコと話をしてくれたぞ。

# MISSION 3

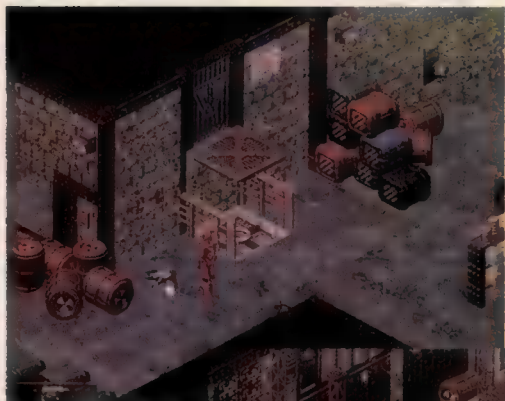
ミッション2は悲しい結末になってしまったが、その汚名を返上するためにもミッション3はビシッと決めてやろう。

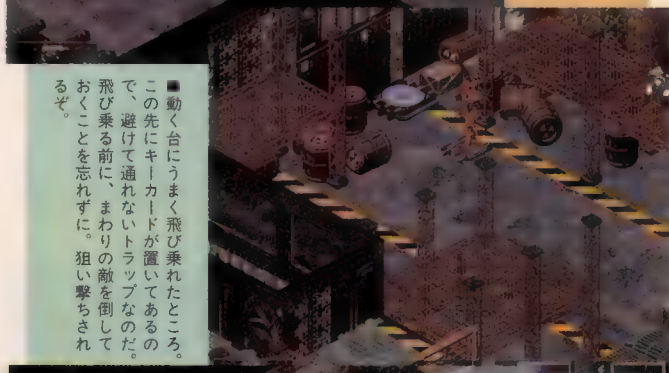
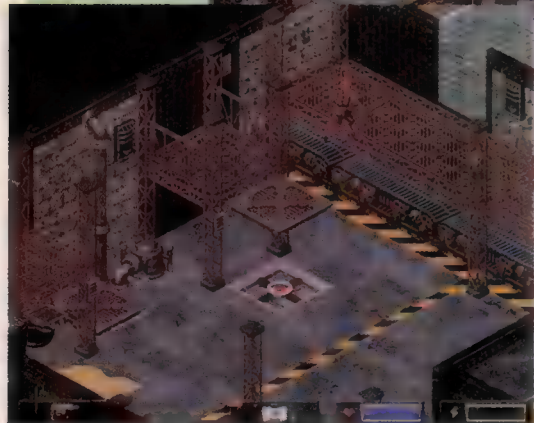
ミッション3の目的は、簡単にいうと情報を盗み出すこと。二足歩行型ロボットのデータを手に入れて、基地に戻ればよいのだ。しかし、これがまたキーカードを使ったトラップがたくみに仕掛けられており、あっちに行ったり、こっちに行ったり、しまいには迷子になってしまったり、わりと歩き回るハメになるぞ。

それと、今まであまり必要のなかったジャンプが、ここで重要な役割を果たすのだ。動いている台に飛び乗って別の場所に移動しなければならない場面があるのだが、これが慣れないとなかなかうまくいかない。立体になっている部分がちょっと見にくいせいもあると思うのだが、そこは気合で乗り越えよう。為せば為る、為さねば為らぬ何事も。昔の人はよいことを言ったものです、はい。

## ミッションブリーフィング

前回のミッションは失敗してしまったようだな。本当に残念だ。次はこんなことのないように頼むぞ。

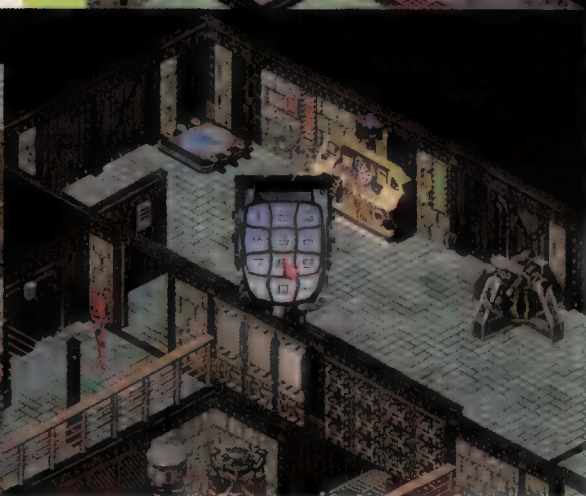
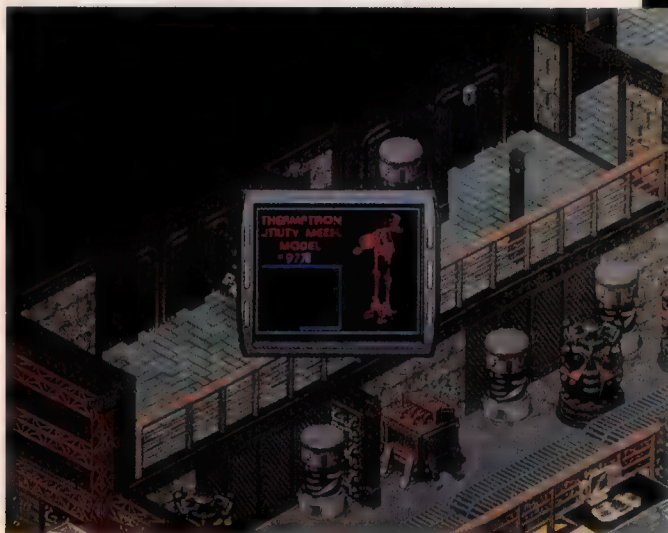
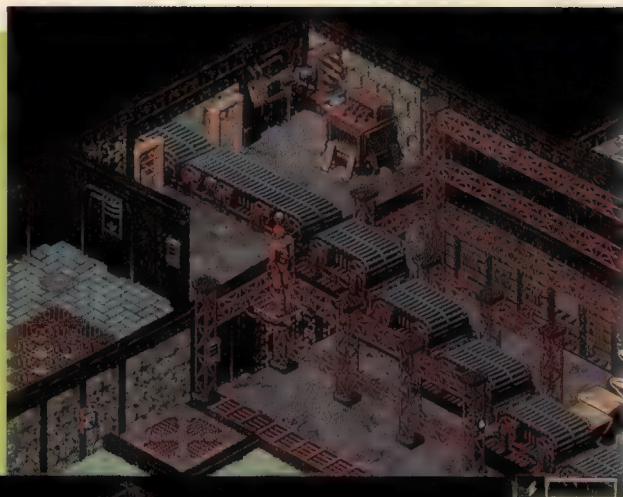
今回は、施設に進入して二足歩行型ロボットのデータを盗んできてもらいたい。

⬅カードを2枚手に入れてくると、エレベーターが降りてきて、上のドアが開く仕組みになっている。この先、こういった複合技が要求される場面が多多出てくるので、心しておこう。

⬆壁には電流、床にはトラップが仕掛けられている部屋の奥に、レーザーバリアを解除するためのスイッチがある。ここに挑むときは、いつでも体力を回復できるように、アイテムボックスにはメディキットを表示させておくようにしよう。

■動く台にうまく飛び乗れたところ。この先にキーカードが置いてあるので、避けて通れないトラップなのだ。飛び乗る前に、まわりの敵を倒しておくことを忘れずに。狙い撃ちされるぞ。

⬅エレベーターからジャンプして、奥の通路に飛び移る、なんてことも必要。ジャンプ距離の調整はできないので、間合いを覚えよう。

⬆ふたつの台を上下させることでレーザーをうまく反射させ、奥にあるスイッチを作動させる。作動させたあと、レーザーを遠くに追いやらないと、スイッチのところに戻ってきてしまうぞ。

ミッション３で一番厄介なトラップは、レーザーを利用してスイッチを作動させるものだ。これがパッと見たときに、単にプレーヤーの行動を妨げるだけのものなのか、スイッチと連動した仕掛けになっているのかがわかりにくい。妨害工作ならば、そんなところをウロウロしてダメージをくらうのはバカバカしいし、かといって通り過ぎてよいかというと、そういうわけにもいかない。こんなときはまわりをよく見て、ミッション２の最初の場面にあったような丸いスイッチが存在しないかどうかをよく確かめよう。これがあるんだったら、通路を飛び交っているレーザーには意味があるんだな、と解釈してよいだろう。また、そのレーザーを反射させてうまくスイッチまで飛ばさなければならない場面もあったりするので、状況把握は正確にね。

と、そんな感じで進んでいけば、敵が強いぐらいで、あとは結構スイスイ進めるはず。途中、ロボットの大群と出くわすこともあると思うが、逃げるのもひとつの手だ。データを手にしたら、とっとと基地に戻ろう。

➡ベルトコンベアーやら、エレベーターやら、細かい仕掛けがたくさんある。うまく活用すべし。

⬅忘れたころにやってくる、コードナンバートラップ。途中、コンピューターをチェックするのを忘れた人は、ここで引き返すハメになるわけだ。手を抜くな。

⬅やっとのことでロボットのデータを入手！　これを持ち帰ればミッション２での失敗も許してもらえるに違いない。信頼を得るための道のりはまだまだ長いぞ！

## インターバル

ミッション３は大成功。ちなみに、データを手に入れる前に転送装置に乗ると、「まだ何も手にいれてないじゃないか！　なにやってんだ！」と怒られる。まあ、無理して見るほどのものではないけどね。

データを手にして基地に戻ると、司令官は「よくやった」とほめてくれた。だんだん信頼されてきたような気がするなあ。でも、そんな喜びもつかの間、即座に次のミッションを言い渡される。う〜ん、ちょっと人使いが荒いよね、彼は。でも、それが主人公の使命なのだから、やるしかないって感じですか。

酒場のほうには、今回は新顔を見られないようなので、馴染みの人たちに挨拶をしてまわろう。だんだん接し方が変わってきたように思えなくもないんだが、相変わらずきびしいネーチャンがいますな。ほかの人たちはわりと笑顔で迎えてくれるので、こちらもホッとひと息だ。

武器屋では、メディキットの購入をお忘れなく。だんだん難易度も高くなるし、常に10個は備えておきたいところだよね。この調子で、次のミッションもがんばろう。

➡彼女は酒場に来るたびに座っているのだが、なかなか信頼してくれないようで、ここでも嫌な顔をされてしまった。いいかげん撃ち殺してやろうなんて思っちゃいけません。

⬅さっきやさしくしてくれた彼女がまた座っていたので、話しかけるべし。まあ、表情だけを見ていると幸せな気分だが、言っていることは結構真面目。嫌われないようにね。

## 次回はミッション4とミッション5を攻略！

# ULTIMATE FOOTBALL'95

アメフトに興味はあるが、ルールが難しそうで……、とお嘆きのアナタ。これで遊びながら学んじゃお！

## これ1本でアメフトがわかる!!

アメフトが難しいなんて、いったい誰が言いだしたのかなぁ。だって、ルール数は野球とほぼ同じだし、反則だって10も覚えていれば十分。何しろ、おバカな恰好して騒いでるアメリカの観衆たちも、カ〜ンタンに理解できるスポーツなんだぜ。ちょっとしたきっかけさえあれば、キミもアメフトの楽しさを知ることができるのだ。

その"きっかけ"として最適なのは、なんといってもアメフトゲーム。ただ、家庭用ゲーム機向けに開発されたものは、攻撃や守備のパターンが少なかったり、反則がシミュレートされていなかったり、選手の動きがわかりにくかったりして、アメフトの真の楽しさを味わえるとはいい難い。そこで、みんなにおすすめするのがこの作品だ。操作性のよさやデータの緻密さ、編集機能を備えた豊富なプレーパターン、そして映像の細かさなど、どれを取っても出色の出来ばえ。本場アメリカで大好評、という事実もうなずける内容なのだ。

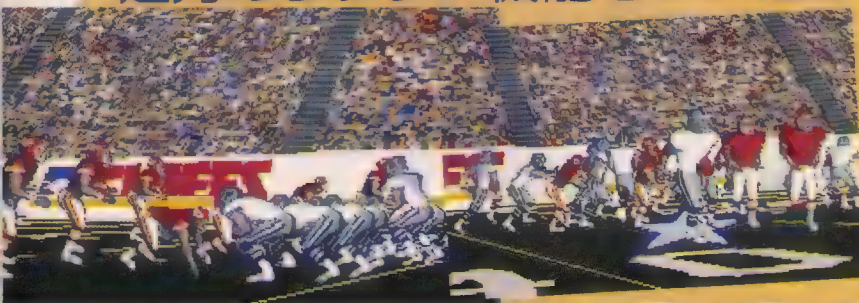
ウリはまだあるぞ。この作品は、現在行なわれているリーグ戦に対応した、最新のデータを採用。雑誌やテレビで知った選手が、ゲームでも大活躍してくれるというわけ。また、本場アメリカのプロフットボールリーグ、NFLの公認を獲得。すべてのチームと選手の名称が、実物で登場するのだ。ぜひともこの作品で、アメフトの本当の楽しさを知って欲しい。連載1回目の今回は、このNFLについて解説するぞ。

**NFL公認だぞ**
➡こんなふうに、本物のロゴマークが堂々と使えるのは、NFL公認ソフトならでは。ダジャレのような名のニセ選手も、いっさい登場しないのだ。

**緻密なデータ**
➡選手はもちろん、チームにも細かくパラメーターを設定。

**リアルなプレー**
⬅コンシューマーとは比較にならない選手の動きのよさ。パソコンならではの精密画像と、高速CPUがなせる技だ。まるでテレビ中継を見ているようだぞ。

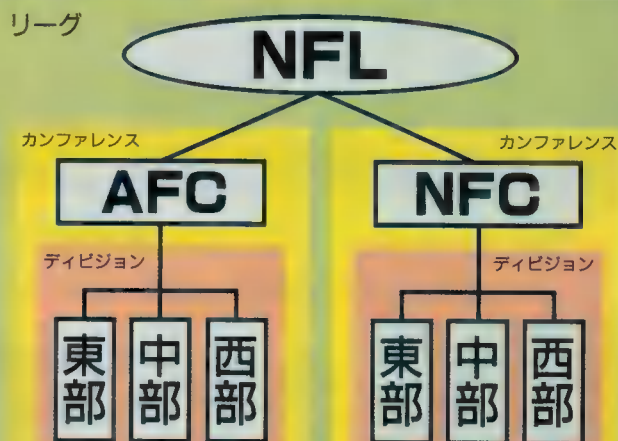
## 追力のリプレー機能もついた!!

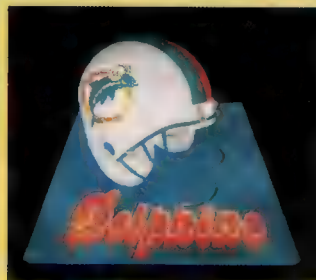
●シミュレーション　●スペクトラム ホロバイト ジャパン　●発売中
●PC　●8800円

# NFLに詳しくなろうぜ!!

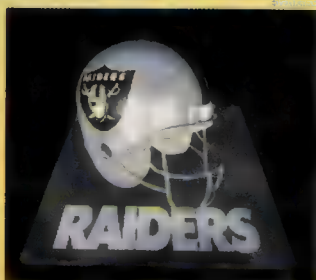
## NFLとはなんぞや!?

NFLとは、ナショナル・フットボール・リーグの略で、リーグを経営するNFL事務局を中心に、主としてチームロゴ入りグッズを管理するNFLプロパティーズ、ビデオ編集などを担当するNFLフィルムズなどで構成される、米国最大のプロスポーツ組織だ。このNFLのすべてを説明しようとすると、かなり長くなるし、ゲームに関係ない部分も多い。そんなわけで、ここではゲームでも重要なプロフットボールチームに話を絞ろう。

NFLには、全部で30のプロチームが参加している。この30チームはアメリカン・フットボール・カンファレンス（略称AFC）と、ナショナル・フットボール・カンファレンス（略称NFC）に15チームずつ所属しているわけだが、感じとしてはプロ野球のセ・リーグとパ・リーグに似ているね。違う点はこのカンファレンスが、さらに3つのディビジョン（地区）に分かれるところで、各地区5チームずつの編成になる。ディビジョンは東部、中部、西部に分類されているけど、必ずしも正確ではなく、東海岸側のチームが、西部ディビジョン所属だったりするのが実状。このため最近では、ディビジョンを再編成しようという意見も出ているのだ。

これら30チームは、1シーズンに16試合を戦うんだけど、対戦相手は基本的に同地区のチームになる。同地区の4チームとホーム、アウェイで各1試合、合計8試合が組まれ、残りの8試合は地区外のチームとの対戦だ。地区外対戦は、昨シーズンの成績に応じて相手が決まる。このへんがNFLの演出のうまいところで、好成績を残したチームほど、手強い相手と戦うことになり、より白熱した試合が期待できるって仕組みだ。そうしてシーズン16戦が終了すると、プレーオフが始まる。プレーオフでは、カンファレンスごとに選ばれた地区優勝3チームと、ワイルドカードと呼ばれる勝率上位3チームが争い、カンファレンスのチャンピオンを決定する。この王者どうしの対決が、NFLの王座決定戦、スーパーボウルというわけだ。

次回はこのプレーオフシステムについて、詳しく説明していこう。

## このチームがスゲェ!!

### マイアミが誇る常勝のイルカ軍団

マイアミ・ドルフィンズは、公式戦無敗のままスーパーボウルを制覇するという、NFL史上唯一の記録を持つチームだ。率いるのは、これまたNFL最多勝記録を保持する名将、ドン・シュラ。最近はケガ人などに泣かされ、スーパーボウルから遠ざかっているが、パス主体の豪快なオフェンスが火を噴けば、十分返り咲けるだけのパワーを発揮するはずだ。

### "非情の紋章"を背負ったNFLきっての悪役（ヒール）

シンボルのブラック・アンド・シルバーで有名な、オークランド・レイダース。昔から攻撃的な強力ディフェンスが売りで、敵のオフェンスを押さえこんでいた。しかも、ファウルを厭わないラフプレーが目立ったので、NFLを代表する悪役として、イメージが定着した。まあ、オーナーのモットーからして、"勝ちゃあいいんだよ"だから、無理もないだろう。

### アメリカズ・チームの伝説ふたたび

70年代、オーソドックススタイルのフットボールと、群を抜いた強さから、"アメリカズ・チーム"と讃えられたダラス・カウボーイズ。80年代に入ってからは低迷していたが、闘将ジミー・ジョンソンの下、1992年にスーパーボウルを制覇。以後、2連覇を果たし、復活を印象づけた。しかしジョンソンはオーナーとの不仲から解雇され、チームは3連覇を逸した。

### フットボールの歴史を築いた名門

NFL最古参チームのひとつで、フットボールの歴史を作ったと言われるほどの、伝統あるチームだ。シカゴ・ベアーズ・フットボールの特色は、鉄壁と呼ぶにふさわしいディフェンスと強靭なランオフェンス。1985年にはリーグ最強の"46ディフェンス"を引っさげ、スーパーボウルを制覇したが、90年代に入ってからは低迷。現在、巻き返しを狙っている状況だ。

次回、実戦編を待て!

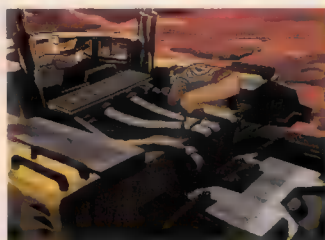
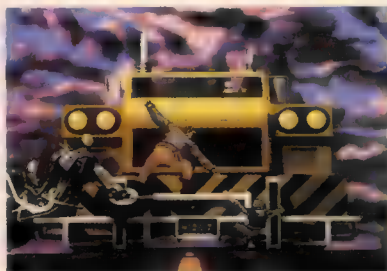
# FULL THROTTLE™

株主総会でリップバーガーの悪事を暴き、晴れて無実の身となったベン。ハイウェイを疾走する彼の背後から、最後のピンチが忍び寄ってくる。物語は、いよいよ大詰めへ！

## THE LAST SCENE 終章

背後からベンのマシンを襲ったのは、自暴自棄になったリップバーガーが運転する大型トラックだった。リップバーガーは、ベンを道連れにして、トラックもろともポヤホガ・ゴージの谷底へ〝死のジャンプ〟をするつもりなのだ。エンジンフードにつかまるのが精一杯のベンに、この地獄行きの暴走トラックを停止させる手段が、はたして見つけられるのだろうか!?

ここで役に立つのは、リップバーガーご愛用の杖。こいつを手に入れたら、フロントグリル内のラジエーターファンに突っ込んでみよう。これでファンの回転が止まり、運転席のうしろにたどり着けるはずだ。ここには、いくつかのパイプが並んでいる。このうち、一番右側にあるのが燃料パイプだ。これを外すことができれば、トラックを止められそうなのだが。ただし、行動はあくまで慎重に。運転席に座っているリップバーガーは、銃を持っているぞ！

パイプが外れると同時に、車は減速を始める。そして、うしろを走っていたヴァルチャーの移動基地の中へと吸い込まれていった。

追突のショックで、モリーンはトラックの下に入り込んでしまう。

フロントグリルを開けて、リップバーガーの杖を使ってみると……。

| 手に入るアイテム |
| --- |
| リップバーガーの杖 |
| ……そして、真の勝利!! |

ヴァルチャーの移動基地は、輸送機を改造した巨大な車両。機首部分の搬入口が開かれて、トラックを収容してしまった。

●アドベンチャー ●マイクロマウス ●発売中
●PC、マッキントッシュ ●9800円

飛行機を改造した移動基地の中では、リップバーガーがただムチャクチャに機関銃をブッ放していた。ヴァルチャーのメンバーたちは、銃弾を避けるために貨物室へ避難してしまう。ふと見ると、操縦室はもぬけのカラ。このままほうっておけば、この基地も谷底へ落ちてしまうに違いない。ベンは、銃撃をかわして操縦室へと向かった。唯一機能している制御コンピューターを操作すると、車輪を引き込む〝RAISE GEAR〟という項目が表示された。これをうまく使えば、胴体着陸のようにして車体を停止させることができそうだ。

祈るような気持ちで、ベンは操縦室を出た。ふと階下に目をやると、リップバーガーが、モリーンに銃口を向けているではないか！ ベンは、リップバーガーめがけてフライングボディーアタックを敢行。ヤツがひるんだスキに、拳銃を奪い取ろうとした。と、そのとき、車輪を失った基地の胴体が、

地面と激しく接触！ ベンは、リップバーガーもろとも車外に投げ出されてしまった。

基地は、かつて爆破されたポヤホガ・ゴージ橋の端に引っ掛かるようにして擱座(かくざ)した。リップバーガーは、トラックの先端に据え付けられた機銃にぶら下がっている。はたしてベンはこいつにとどめを刺すことができるだろうか。また、少しでもバランスを崩すと奈落の底へ落ちてしまう現状を、切り抜ける手段はあるのか!? 最後に訪れた大ピンチからベンを救い出せるのは、キミしかいない！

## エンディングへ突っ走れ！

■■モリーンに狙いを定めるリップバーガーに、上から襲いかかるベン。次の瞬間、すさまじい衝撃によって、ふたりは車外へはじき飛ばされてしまう。

■このピンチを乗り切ることができれば、エンディングが見られるのだ。

## マッキントッシュ版発売記念プレゼント

待望のマッキントッシュ版が発売されたのを記念して、発売元のマイクロマウスが、ステキなプレゼントを2種類も用意してくれたぞ。商品番号①は『FULL THROTTLE』のマッキントッシュ版ソフト。今回は、これを2名様にプレゼントしちゃおう。もうひとつの商品②は、ベンがリーダーを務めるバイク集団〝ポールキャッツ〟のマークを中央にあしらった『FULL THROTTLE』オリジナルバンダナ。56センチメートル四方のビッグサイズだ。ルーカスアーツ社公認のこの商品を、10名様にプレゼントしま〜す。これらのグッズが欲しい人は、右下の応募方法を見てね。

① 


② 


| 商品 | 当選数 |
|---|---|
| 『FULL THROTTLE』マッキントッシュ版ソフト | 2名様 |
| 『FULL THROTTLE』オリジナルバンダナ | 10名様 |

**応募方法** 官製はがきに希望する商品の番号と、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、この記事の感想を明記のうえ、313ページのあて先へご応募ください。締切は12月1日必着です。なお、当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

**あて先** ログイン23号 GB 『FULL THROTTLE』係

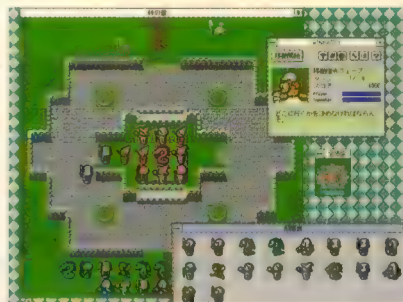
アルゴラボの新作は、誰にでも遊べる、チェスのようなウォーゲームだ。単純明快なルールと高いゲーム性が、きっとプレーヤーを満足させてくれるだろう。ちょっとしたヒマ潰しにプレーしつつ、友達とハイスコア競争をするのも楽しいぞ。

# お手軽簡単、箱庭バトルだ!

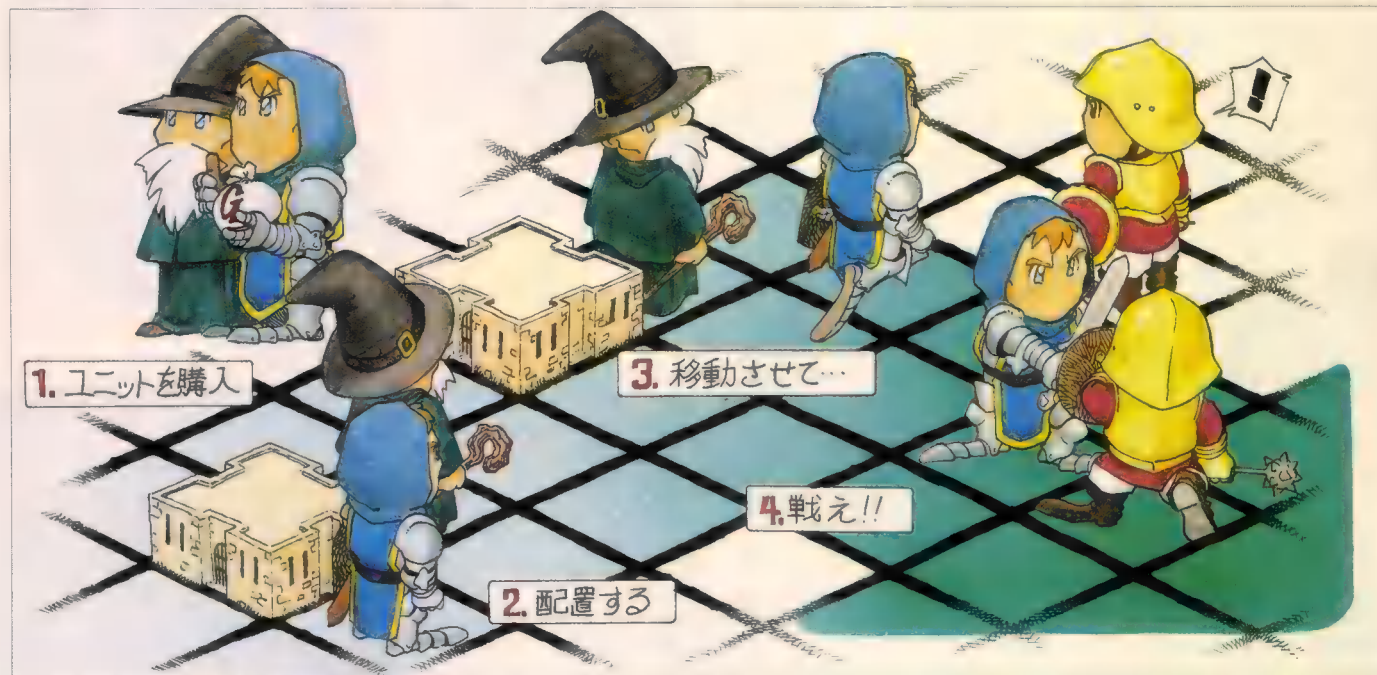
『ウインバトル』は、ウィンドウズ上で手軽に遊べるタクティカルウォーゲームだ。とにかく簡単なゲームシステムで、この手のゲームが苦手な人でも楽しく遊べるし、マップと敵司令官の組み合わせしだいで、シミュレーションゲーマーも十分納得できる、幅広い戦術ゲームが楽しめるぞ。

なお、このゲームには〝現代戦〟、〝ファンタジー〟、〝文明の曙〟という3つのグラフィックパックがあり、各パックごとに、30枚以上のマップと10名の個性的な司令官が用意されている。マップをクリアーすれば、その内容に応じてスコアも表示されるので、高得点目指してがんばってみよう。

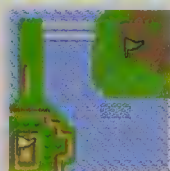
さて今回は、『ウインバトル』でマップをクリアーするための、基本的なテクニックを紹介してみよう。コツさえつかめば、敵に勝つのはそんなに難しいことじゃないぞ。ただし、いいスコアを出すには、またいろいろと工夫しなきゃいけないのだけどね。

その前に、まずゲームの進め方について簡単に説明しておこう。と、言っても、下のイラストを見てもわかるように、最初にマップと司令官を選んだあとユニットを購入し、それを配置すれば、あとは移動と攻撃を繰り返すだけ。索敵のシステムなんてのもないから、ホント、簡単だよ。

■手軽に遊べるから、ついつい長時間ハマってしまうこのゲーム。プレーの内容によってスコアが表示されるから、どうせなら、高得点を狙ってうまく戦おう。

●シミュレーション　●アルゴラボ　●発売中
●ウィンドウズ　●9800円

CD専用　HD専用

## 1.勝利条件を理解しよう!

各マップには、あらかじめ勝利条件が設定されている。条件は3種類あり、ひとつは旗の占領、もうひとつは敵の撃破、最後が拠点の防衛だ。たとえば、プレーヤーとコンピューター、お互いの勝利条件が"占領"の場合ならば、マップにあるすべての旗を占領した側の勝利となる。また、プレーヤー側の条件が"撃破"でコンピューター側が"防衛"だった場合には、決められたターン数以内に敵の部隊をある程度(これも、パーセンテージであらかじめ設定されている)撃破すれば、プレーヤーの勝利。逆に、一定のターン守り抜けばコンピューターの勝利となるわけだ。

このように、3つの条件の組み合わせで様々なシチュエーションによる戦闘が楽しめるのだが、逆に言えば、勝利条件によって戦い方を変えなければ、コンピューターには勝てない。プレーを重ねて、早く戦術の使い分けを覚えよう。

➡ゲームを始める前には、必ずそのマップの勝利条件を確認しておくようにね。

## 2.司令官の性格をつかめ!

各パックごとに用意されている個性的な10名の司令官たちは、みなそれぞれ違った戦術で戦いを仕掛けてくる。攻守ともに優れた手強い司令官から、支離滅裂な戦術をとる愚官まで、強さも性格も様様だ。なかには、兵器購入のときに裏資金を使ったり、こちらの手をのぞいたりする卑劣なヤツもいる。もちろん、より強い司令官を相手に勝ったときのほうが、スコアは高くなるぞ。

とりあえず、早いうちにすべての司令官を相手に戦ってみて、それぞれの性格を把握しておこう。その司令官がどんな戦い方をするか、またどんなマップが得意かなどを理解しておけば、よりゲームを楽しめる。たとえば、相手の撃破が勝利条件となっているマップで、防御の堅い司令官を相手にすれば、クリアーしたときの喜びもひとしおだろう。

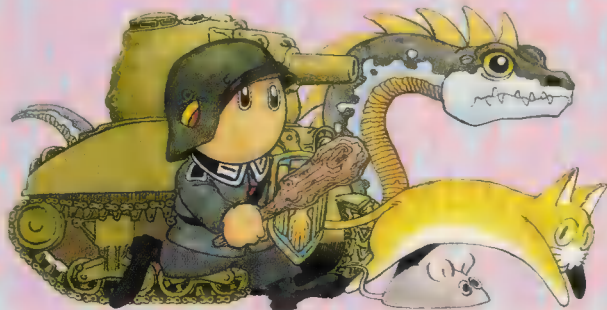
また、兵器を購入する際にも、敵司令官の性格がわかっていればそれを参考にできる。相手の部隊編成を予想して、それに対抗しやすいような部隊をこちらが編成しておけば、きっと、勝利は揺るぎないものとなるだろう。

➡どの司令官も個性的で、楽しめる。基本的には、下にいくほど強くなる。

## 3.ユニットの能力を把握せよ!

3つのグラフィックパックの内容で、もっとも大きい違いがユニットの扱い方だ。大まかなタイプに分ければ、どのパックもほぼ同じようなものなんだけど、運用に関して言えば、パックごとに細かい部分で違ってくる。だから、プレーヤーは選択したパックに合わせて、ユニットの扱い方も変えてやる必要があるのだ。

一番オーソドックスなのは、やはり"現代戦"パックで、これはユニットの性能もわかりやすく、基本に忠実に運用すればいい。ユニットの長短所もはっきりしてるから、それをうまく利用して戦おう。たとえば、重戦車の相手はヘリか自走砲、ヘリの相手は対空ミサイル車両、というふうに、しっかり役割を分担することだね。

逆に、"ファンタジー"パックはユニットの種類も多く、相互の関係もつかみにくい。"文明の曙"はユニットの数が少ないが、ちょっと毛色が違っているので、慣れるまでは苦労するかも。

## 4.地形効果を利用しよう

たいていのシミュレーションで戦術の基本となるのが、地形効果。もちろん、「ウインバトル」でも地形効果は重要なファクターになる。まあ、地形の種類はそう多くないし、効果も見た目通りなので、何回かプレーすればすぐに理解できるだろう。特に、塹壕と高台は各マップで重要な拠点となる場合が多いので、うまく利用するように。

➡地形効果による修正は非常に大きい。塹壕や森に入っているのと、川の中にいるのとでは、攻撃でも防御でも、結果はぜんぜん違ってくる。

## フィンフィンの1日を密着レポート!

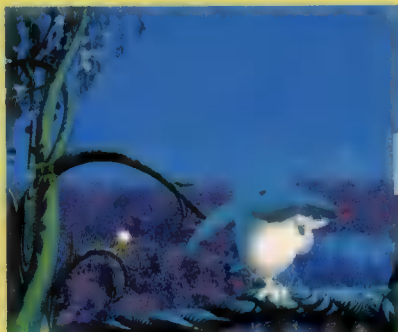
ポーポー(フィンフィン語で、こんにちはの意)。全国のTEOユーザーのみなさま、フィンフィンと仲よくなれましたか? フィンフィンってば、人なつこそうな顔をしているくせに警戒心が強いので、なついてくれるまでけっこうかかったでしょ。でも、最初の難関さえ乗り越えさえすれば、あとはフィンフィンとの楽しい日々が待っている! センサーの前に来るだけで、フィンフィンが一目散に飛んでくるという、ウハウハな生活を夢見てがんばろう。

さてさて、今回はいったいなにをするのかというと、やっとなついてきた様子のフィンフィンの1日をお伝えしまっす。毎日のんびりと時間が過ぎていくTEOだけど、実は時刻によって、いろいろな姿を見せてくれるぞ。TOWNSを持っていないとか、持っていてもマシンスペックが足りないなどなど、諸々の事情でフィンフィンを飼えない人も、これを読んでTEOと交信する気分を味わってちょーだい。

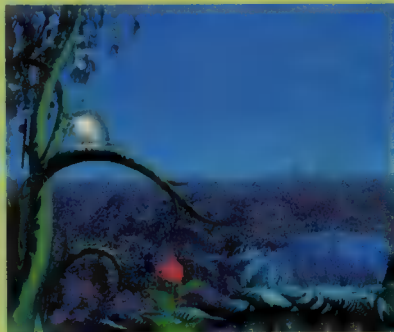
あ、そうそう、前号で紹介したインターネットにできたTEOのホームページだけど、これを書いている10月24日現在、かなりカンペキになってきたぞ。今まではアクセスしても準備中のコーナーばかりだったけど、これからは思うぞんぶん楽しめるはずだ。くわしいことは、次のページの右下にあるコラムを読んでねー!

### AM7:00

フィンフィンは、いつもだいたい朝の7時に起きるぞ。くるくるとまわりながら飛ぶ奇妙な花、オハナチャンがフィンフィンのいる枝まで遊びに来たようだ。また、この時間にはオハナチャン以外にも、パタパタの集団が飛んで来たりするので、画面を見ていると楽しめるだろう。ちなみにパタパタっていうのは茶色っぽい鳥で、翼が大きいのが特徴だぞ。

また、この日のフィンフィンは昨日遅くまで起きていたのか、ちょっと時間が経つたびにウトウトしていたぞ。夜ふかししちゃイカン。

### AM10:00

日が高くなってくると、がぜん行動が活発になってくるフィンフィン。手前の枝にいたかと思ったら、いつの間にか遠くの森へ飛んで行ってしまう。そのあと、少しすると戻って来たんだけど、すぐまたどこかへ飛んで行っちゃうし。まったく落ち着きのない生物である。

ふたたびフィンフィンが森から戻ると、ヤイカの葉(画面左上の木にあるぞ)をモグモグ食べていたぞ。この葉は地球でいうところの胃薬で、フィンフィン族は胃がもたれたときに食べるそうだ。森でエルモの実を食べすぎたのかな?

### PM0:00

お昼といえば、ゴハンの時間。フィンフィンの主食はエルモの実だけど、そのほかにもツブのたね(森のそばの林にあるのだ)を食べたり、ときには川で魚を取るのだ。ちなみに、フィンフィンは魚を食べるときは、手前の枝まで戻ってくるらしいぞ。ぜひとも見たいものだ。

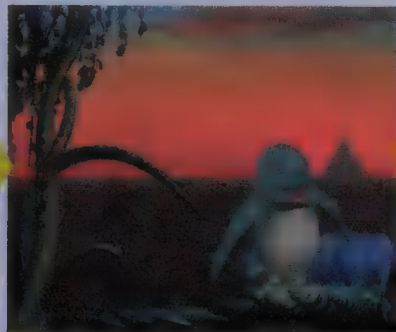
今日のフィンフィンは森のほうへ飛んで行ったので、エルモの実かツブのたねをお昼ごはんにしたのだろう。このあたりの時間は、たいていフィンフィンは空腹なので、エルモの実をあげれば、食べてくれる可能性が大だぞ。

●バラエティー ●富士通 ●発売中
●FM TOWNS ●1万8800円

## PM3:00

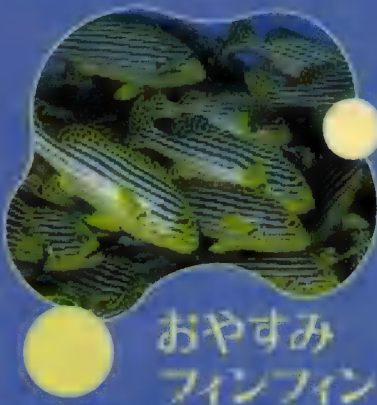
午後は、フィンフィンのお遊びタイム。アクロバット飛行をするフィンフィンは、とっても気持ちよさそうだ。ええい、こっちも負けずにマシンのまわりを走っちゃえ。あ〜、むなしい。
おやつの時間である午後3時は、フィンフィンにエルモの実をあげてごきげんを取るのもアリ。仲よしになるには、地道な努力が必要だ。

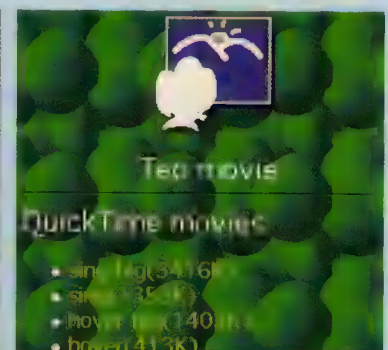
## PM6:00

惑星TEOの夕暮れどき。日の沈むほうを向いて、フィンフィンが歌を歌っている。そういえば、夕日に向かって歌うフィンフィンの姿って、けっこう見るなぁ。まだ歌を聞いたことがない人は、夕方を狙うと見られるかもよ。学生は学校から帰ってすぐにTEOと交信すれば間に合うね。会社員は……、早退するしかない!?

## PM9:00

とっぷりと日が暮れて、TEOの夜がやって来たぞ。このころになると、フィンフィンはすっかり睡眠モード。フィンフィンって、あたりが暗くなった直後から寝ちゃうことが多いのだ。
寝姿を見飽きたので、口ぶえを吹いてフィンフィンを起こしてみたけど(ヒドイ)、ちょっと顔を上げただけで、またすぐに眠っちゃった。

## AM3:00

TEOの深夜は、星がピカピカと光っているくらいでとっても静か。フィンフィンをはじめとしたTEOの生物たちは、みんなグースカ眠っているぞ。今回のフィンフィンは、少し離れたところにある木の根で寝ているようだ。
やってはいけないことなのに、やりたくなってしまうのが、眠っているフィンフィンを起こすこと。フィンフィンの名前を呼んだりすると、眠そうな顔でこっちを見るのだ。この顔がなんともたまらんのだ。イカス。ジャマしている本人が言うのもなんだけど、ぐっすり寝てね〜。

## 『TEO』のホームページにアクセス

フェーン、フィフィーン、フヤァ、ギーギー、ってフィンフィン語で書いても読者ちゃんたちに内容が伝わらないと思うので、日本語で書きます。な、なんと! TEOのホームページがついに、本格的に動きだしたのだ。ヒャーイ。このページでは、ほかのフィンフィンファンと意見を交換したり、ワールド内のムービーも見られるよ。やっぱ、ファンは見るでしょ。

アドレスは
WWW.Teo-World.comだよ

前回ではパワーローダーの小隊ごとの運用を考えた攻略パターンを紹介した。そして今回はそれより細かく、パワーローダー単機ごとの装備を中心に紹介していくぞ。各状況に応じた武装パターンを作ることが勝利への近道なのだ。

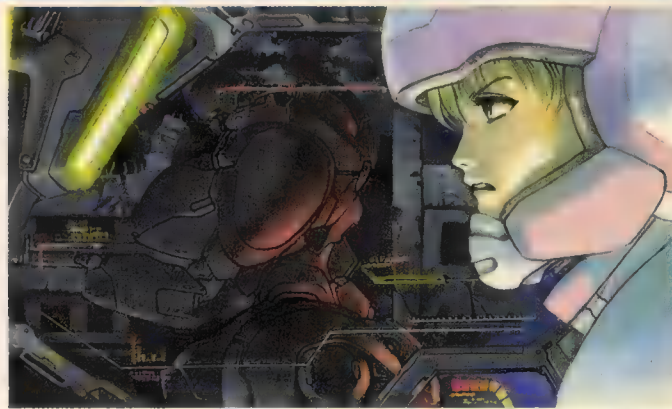
全国の『パワードール』ファンの皆様、『ダッシュ』の攻略は順調かな？　前作の『2』に比べて難易度が上がったので、いまだに苦戦中という人もいるだろう。逆に、もうとっくにキャンペーンをクリアーしてエンディングを見てしまったという人も少なくないだろう。

さて、今回はキャンペーンシナリオから離れて、パワーローダーの武装に的を絞った攻略方法を紹介していく。まだプレー中の人は、これから紹介していく武装パターンを参考に攻略に励んでくれ。また、もうキャンペーンを終わらせてしまったという人は、前回紹介したパワーローダーの小隊ごとの運用と、今回紹介する武装編成を組み合わせて、新たにプレーしてみるのもいいだろう。なんてたって、『パワードール』シリーズには、決まった戦術や武装はない。何回でもいろいろな攻略法を探してプレーすることが可能だからね。

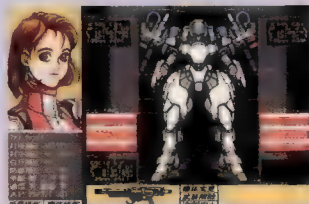
## パワーローダー各機の特性をつかめ!

パワーローダーは人型の陸戦兵器だが、その開発と運用には航空機の概念が多く取り入れられている。絶対的な装甲で身を守るのではなく、機体の機動性で敵弾を避けることで生存性を確保。また、状況に応じて機体各所のハードポイント（武器を取り付ける場所）に武装を装備し、汎用性を持たせているのだ。この思想を突き詰めていったのがX４Sであり、現代アメリカ軍の航空機に近い形態だ。

このようなパワーローダーの特性を踏まえたうえで、各ミッションの内容に応じて武装の選択などを行なっていくと、ゲーム自体が盛り上がるってもの。ただ、ゲームをクリアーするだけじゃなくて、シミュレーションならではの遊び方を堪能しよう。

「パワードール」シリーズには、詳細な設定が用意されているのだから、それを使って自分なりの、こだわったプレーをしてみよう。

### 火力をとるか機動力をとるか!?

もっともベーシックな機種であり、各バリエーションのもとになっているのが装甲歩兵型。両肩にひとつずつハードポントを持ち、両腕と合わせて４種類の武装を運用可能。また、X４以降では機体にポケットとよばれる装備箇所を持ち、予備弾やプローブ、デコイなどのサポートウェポンを携行できるようになっている。

装甲歩兵は、パワーローダーの部隊を運用する場合に攻撃の中核となる。そのため、作戦に応じた武装のチョイスが必要だ。キャノン砲やミサイルなどの強力な武装を装備させれば攻撃力自体は上がるが、肝心の機動力が下がってしまう。作戦に応じて、機動力（ゲーム中はアクションポイント）と攻撃力の兼ね合いを考えて装備させなくてはだめなのだ。

⬆射程距離が長いキャノン砲とミサイル系の武装を中心に武装を選んでいこう。

#### X４装甲歩兵

| | |
|---|---|
| MC105ミリキャノン | M71グレネード |
| DSG12SMG | ARX2アサルトライフル |

序盤戦か、もしくは機体を撃破されすぎてX４＋が使えない場合以外には、X４を使う機会はないだろう。もし使う場合があるならば、いっそのことキャノン砲やグレネード、ミサイルを中心にした火力支援タイプとして活用しよう。

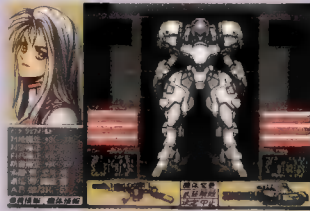
#### X４＋装甲歩兵

| | |
|---|---|
| MC105ミリキャノン | M７Bガトリング砲 |
| M63グレネード | NOT |

攻撃の要となる装甲歩兵は、攻撃力重視の武装パターンが多い。しかし、ミッションによっては、AP重視の武装を考えなくてはならないときがある。そんな場合には、主武装にキャノン砲、臨機射撃用に肩付けのガトリング砲を中心に組み立てよう。

## 一番槍にふさわしい装備を!

装甲歩兵型の肩部ハードポイントの代わりに、大型のジェネレーターを追加し、機動性と装甲を増したのが強襲型だ。その強固な装甲と機動性で、独立戦争当時には白兵戦を中心にして戦果を上げていたが、パワーローダーの戦術思想の変化により、現在では数が減っている機種だ。

戦術思想とパワーローダーの運用の変化により活躍の場が減ったとはいえ、強襲型にも使い道は残っている。その装甲と機動力を生かして、強襲偵察を行なうのだ。高低差の激しい地形や建造物が林立する都市部では、索敵範囲内でも死角ができる。そのような場所を機動力に余裕のある強襲型が、プローブなどを使って索敵するのだ。また、破壊工作時の作業に使うのも効果的だろう。

⬆せっかくの機動力を損なわないような武装と運用を心がけよう。

### X4C装甲強襲歩兵

| M7Aガトリング砲 | M63グレネード |
|---|---|
| NOT | NOT |

X4+Cがあれば、X4同様に、序盤戦にしか使わないだろう。高い機動力と装甲を生かしての強行偵察には使えるが、肩のハードポイントがないため、攻撃力自体はX4Rにも劣ってしまう。指揮官の戦術次第では無用の長物になりかねない。

### X4+C装甲強襲歩兵

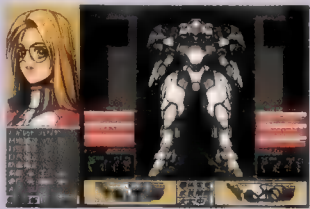
| M7Aガトリング砲 | M63グレネード |
|---|---|
| NOT | NOT |

ガトリング砲+グレネードという武装は強襲型の必須装備。あとはポケットにスタンポッドや手榴弾などを装備させよう。また、格闘戦を行なう場合にも役立つので、グレネードの予備弾に発煙弾を混ぜておくようにしよう。

## 索敵範囲の広さが生死を分ける

いち早く敵を発見し、即攻撃。これは、武器の攻撃力がたいていの装甲よりも勝っている、現代戦の基本だ。このためパワーローダーでの戦闘でも、索敵型の重要性はきわめて大きい。はっきりいって、索敵型抜きでは、戦闘ができないといっても過言ではないのだ。

索敵型の任務は、その能力を最大限に発揮して敵をいち早く発見すること。そのためになら両腕の武装を諦めて、両腕センサ装備は必須だろう。中途半端に武装させるぐらいならば、索敵範囲を少しでも広げる装備をしたほうがいい。

もっとも、すでに部隊にX4RRが配備されており、2機目の索敵型としてX4Rを配備させる場合には、攻撃寄りの武装でもいいだろう。

⬆ヘタに攻撃力を持たせるより、両腕にセンサを持たせたほうが得策だろう。

### X4R装甲索敵歩兵

| MC105ミリキャノン | NOT |
|---|---|
| SC55MkⅡマルチセンサ | SC55MkⅡマルチセンサ |

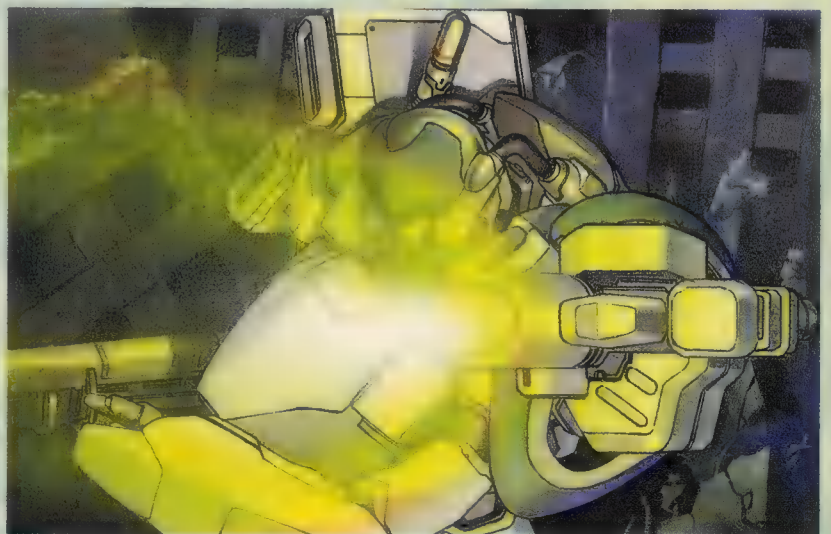
肩のハードポイトンが使えるため、そこそこの攻撃能力を持っている。そのため、わざわざ両腕に武器を装備させる必要はない。索敵型はいち早く敵を発見することが第一目標。自機の身を守るための攻撃以外は、あまり考えないほうがいいだろう。

### X4RR装甲索敵歩兵

| NOT | NOT |
|---|---|
| SC88マルチセンサ | SC88マルチセンサ |

究極の電子戦用パワーローダーを目指して開発されたX4RRは、ずば抜けた索敵範囲を持つ。両腕にマルチセンサを装備すれば戦場の大半を索敵することが可能。その分、攻撃力は皆無なので自衛用にデコイの装備は欠かすことができない。

## エンサイクロペディア・オブ・パワードール2

パワーローダーの主武装といえば、キャノン砲だ。このキャノン砲には、105ミリ、120ミリ口径のものと、88ミリ速射砲と呼ばれるものがある。基本的な構造は通常の戦車のものと変わらないが、バレル(砲身)が短いため命中精度、破壊力ともに落ちるものになっている。もっとも、パワーローダーと戦車では、その運用形態が違うため、単純に比較することはできない。戦車砲は車体が停止状態で撃つのだが、パワーローダーは随時移動しながら撃つことを想定している。実際に走行中のパワーローダーが射撃するということは稀だが、機体の設計上では十分射撃可能。発射の反動は砲自体のショックアブソーバーと肩部ハードポイントで吸収できるようになっている。しかしながら、さすがに連射やそのほかの武装との同時射撃を行なおうとした場合には、機体バランスを著しく損なう危険性があるため、パイロットにある程度以上の技量が要求される。また、最新式のLC40ミリリニアキャノンでは、電磁気で弾頭を加速させるために発射時の反動が皆無に等しい。このため、基本命中精度は言うに及ばず、移動時の連射も十分に可能。まさにパワーローダーにとって最高の武装と言えるのだ。

# MISSION 1 要人を探し出して暗殺せよ！

ゲームを開始すると連合軍であるGDI軍が、恐怖支配を企むNOD軍かのどちらかを選択することになる。もちろん、選んだ軍によってシナリオ展開が異なったり、生産できる兵器が変わるので、どちらを選ぶかはプレーヤーの自由といったところだ。一応、今回の攻略記事ではNOD軍を選択した場合のプレーを紹介しよう。

NOD軍でプレーすると、最初のミッションは村に隠れている要人の殺害というものになる。与えられた戦力は兵士が16人とバギーが２台。少々心細いが、これをフル活用して作戦を遂行しなければならない。さて、作戦遂行までの道のりを紹介していこう。目的となる村はマップ北西になるが、山岳地帯などが多数あるため、まわり道をしなければならない。ルートとしてはゲーム開始と同時に、南に進み、最南端に到着したら西に進んでいこう。すると、一本の道にブチ当たる。あとは道沿いに北西へ進んでいけば村に到着できる。この間に遭遇する敵は数名の兵士のみなので楽勝だろう。しかし、村の入り口の橋のところには奇襲車両が１台だけ配置されているので、注意するように。

さて、こうして村に到着したら、村を徹底的に調べよう。建物を破壊してもいいし、村人を殺しまくってもよい。だが、探せども探せども要人の姿は見つからない。揚げ句の果てには村をすべて焼き尽くしても要人は発見できないのだ。

それもそのはずで、要人は村の北の山岳地帯の中に隠れている。下の写真を見てもらえば、だいたいの位置はわかるだろう。そして、コイツを殺せばこのマップは終了。スコアが表示されたのち、次のマップへと進むことになる。

そうそう、戦績によってはネームを登録できるので、がんばってハイスコアを狙って欲しいぞ。

⬆ゲーム開始。じっとしていると、6人程度の味方の兵士が到着する。

⬆➡橋に到着すると敵車両が攻撃してきた。ここはこちらも車両をぶつけて応戦するとしよう。なるべくなら無駄な犠牲は出したくないものだ。無傷は無理でも死傷者はさけたい。

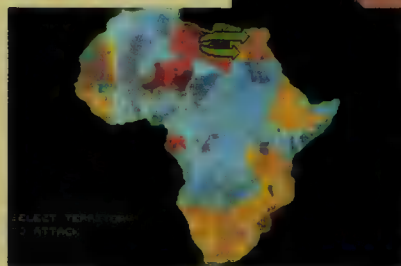
⬆橋を渡り村に到着。目的の人物は村の最北端に隠れている。すみやかに発見して倒してしまえ！　これでミッション完了。

■シミュレーション　●ビクターエンタテインメント　■発売中
●PC　●8800円

# MISSION 2 敵の施設を破壊せよ！

このマップの目的は敵の拠点を占領もしくは破壊することだ。また、味方には新しく建造物を建設できるユニットが登場するので、このマップでは拠点作りをしながら敵と戦かわなければならない。単なる戦闘だけではなく、建設などの要素も含んでいる！ 実はこれこそがこのゲームの特徴でもあり、面白いところでもあるのだ。

肝心の敵本拠地は北西にある。西へ一直線に進んで山岳地帯にぶつかったら、北上しながら山岳地帯にそって進んでいこう。こうすれば、あっという間に敵の拠点を襲撃することができる。ただし、敵の拠点というだけあって、敵兵士がウヨウヨしているので、敵施設を破壊するのはひと苦労。こんなときは、エンジニアというユニットを生産して占領させてみよう。エンジニアは攻撃能力を持たない代わりに、建物を占領することができるという能力を持っている。したがって、兵士に護衛させながら敵拠点に突入すれば、かなりの確率で敵の拠点を占領できるのだ。敵兵舎を占領してしまえば、以後、そこからエンジニアを出撃させて、まわりの基地をすべて占領することだって可能だぞ。

というわけで、ふたつほどマップを攻略してみたが、どうだっただろうか？ もっと先のマップへ進めばヘリが出てきたり、レーザー砲が登場したりと、よりダイナミックな展開が待っているのだ。次回もNOD軍でマップをガンガン攻略していく予定だ。では。

⬅⬆このマップには奇妙なユニットが登場している。実はこの不思議な兵器は、建設ユニット。様々な建築物を建設するために必要なのだ。攻撃力は持ち合せていないので、敵に襲われないように。コイツが破壊されると、終わったも同然？

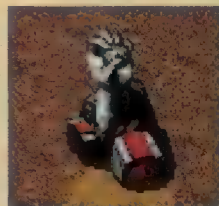
⬆➡味方の建造物を作りつつ、敵の拠点を襲え。エンジニアが生産できるなら、占領を試みるのもなかなか面白い。ここまでくれば、このマップを攻撃するのも間近だな。

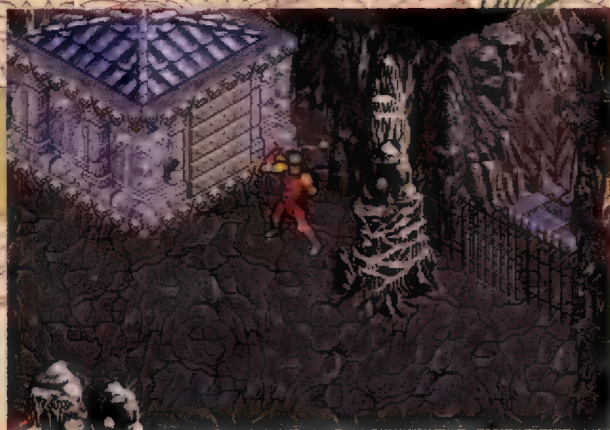
## 建造物について……

『COMMAND & CONQUER』に登場するキャラクターは、全部で40種類以上。そのうち、建造物は全部で21種類。プレーヤーはこれらを上手に使って拠点を作り、敵と戦うわけだ。もちろん、兵器を開発するための攻撃的(?)な施設だけではなく、電力の供給を考えたり、採掘した鉱石の貯蔵なども考えなければならない。こういった要素があることが、このゲームの大きな特徴で、好評を博している理由だ。まあ、今回はほんの一部の建造物しかお見せできなかったが、このゲームには個性的な建造物が揃っているので、そのうち、兵器ともども紹介しよう。

ここで、[illegible]物がらみの特殊なテクニックをひとつ。実は精製所を建設すると、鉱石を採掘する装甲車のようなものが現われる。コイツは、放っておくと自動的に鉱石を探し出して採掘し、精製所に戻ってくるのだ。採掘機が戻ってくればプレーヤーは鉱石を精製してお金を入手できる。そして兵器の購入や建造物の建設となるわけだ。しかも、採掘機の能力はそれだけではない。採掘機は実はクリックして自由に動かせるうえ、敵兵士をひき殺すこともできるのだ。ゲームをプレーしていると知らないうちに敵兵士に拠点が攻撃されて……なんてことがある。しかし、あせってはいけない。そんなときは近くにいる採掘機を呼び戻して敵兵士を[illegible]らしてやろう。こうすれば、いざというときに役立つというわけだ。もちろん、これは敵にも言えることだから、敵の採掘機や敵の拠点に近付くときは十分に注意を払ってほしいぞ。

⬆左の車両が変形するとこうなる。さあ、建造準備完了だ。

⬆発電所。建物はエネルギーを消費するので、これが必要。

⬆兵舎。これがあると兵士を補充できる。便利度高し！

⬆精製所。採掘した鉱石をお金に変換してくれる建造物。

# Ultima VIII PAGAN

ネクロマンサーの道を極めること、これすなわちペイガンを離れるための道を進むことと同じである。ネクロマンサーのアドバイスを生かし、道を極めるのだ。

## ネクロマンサーの試練を乗り越えろ!

3人目のネクロマンサーによってワープさせられた場所は地底湖の小さな島の上。なんだか不気味なところだな、と思ったのも束の間、まわりを見渡してみるとガイコツがゴロゴロしているではないか。恐る恐る亡きがらの所持品を調べてみると、いくつかの秘薬とともにシールドを発見。このシールドを使うと、アーマークラスが4も上昇！　でも重量が4と、やや重めだ。でもこの際、贅沢はいっていられない、ありがたくちょうだいしておこう。

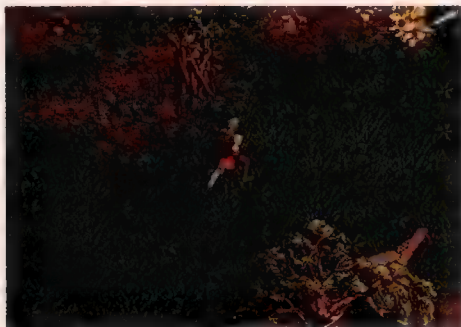
さて、4人目のネクロマンサーだが、彼は意外にもすぐそばにいるのだ。地底湖の小島はふたつあり、それの左側にアバタールは飛ばされている。右に進み、電気の走る柱のトラップをすり抜ければ、左側の島ですることはもうない。そのまま右側の岸へジャンプしよう。ここには数体のグールとうっとおしいスケルトンがアバタールを待ち受けているぞ。うまくネクロマンサーの祭壇にまわり込んでしまえば、死者の召喚呪文を使わなくてもグールたちやスケルトンをやり過ごせるはずだ。

4人目のネクロマンサーは、話が終わるとアバタールを別の場所にテレポートしてしまう。またもや知らない場所に飛ばされるわけだ。飛ばされた先は洞穴のすみっこ。このエリアには草木が生い茂る場所があり、その中心には美しい壁掛けに囲まれた部屋がある。その中には、置時計と石のデッカイ椅子が鎮座している。

このあたりでは、たくさんの秘薬が発見できるうえに、椅子のある部屋の前にはふたつのチェストが置かれているのに気づくはずだ。これらのチェストには罠が仕掛けられていないから安心して開けてくれ。この中にもアイテムが入っているからいただいておこう。

さて、椅子の部屋に入るとまたもやワープさせられてしまう。だが、このエリアにはすばらしいアイテムが隠されているのだ。そのすばらしいアイテムとは、魔法の鎧のこと。アーマークラスを一気に6も上昇させるうえに、その重量はたったの1という超スグレ物だ。もちろん危険も伴なうが、うまく対処して入手してくれ。役に立つぞ。

さて、魔法の鎧を入手しようがしまいが、西へと急ごう。途中、斧が落ちているが、気にせず進むべし。爆弾のトラップを抜けると、沿岸地帯にたどり着くだろう。しかし、恐るるにたらず。ジャンプさえミスらなければどうってことないのだ。ここでも爆弾が飛んでくるので体力の残りは注意しておこう。溶岩地帯のあるポイントへ到着することができれば、新たな場所へとまたもやテレポートすることになる。ふぅ。

ワープしたとたん、モンスターと出くわすことになるぞ。モンスターはあの、キスだ。こいつはヒットポイントが、85〜105もあるうえに、刃のない武器での攻撃はダメージが半減されてしまう固いヤツだ。どうする、アバタール？

⬆■彼が4人のネクロマンサーだ。彼は死者を眠りにつかせるための呪文を教えてくれる。この呪文をゴーストに向けて唱えれば、一瞬で葬ることができるのだ。通常武器では刃がたたない相手だけに、これは重宝するぜ。

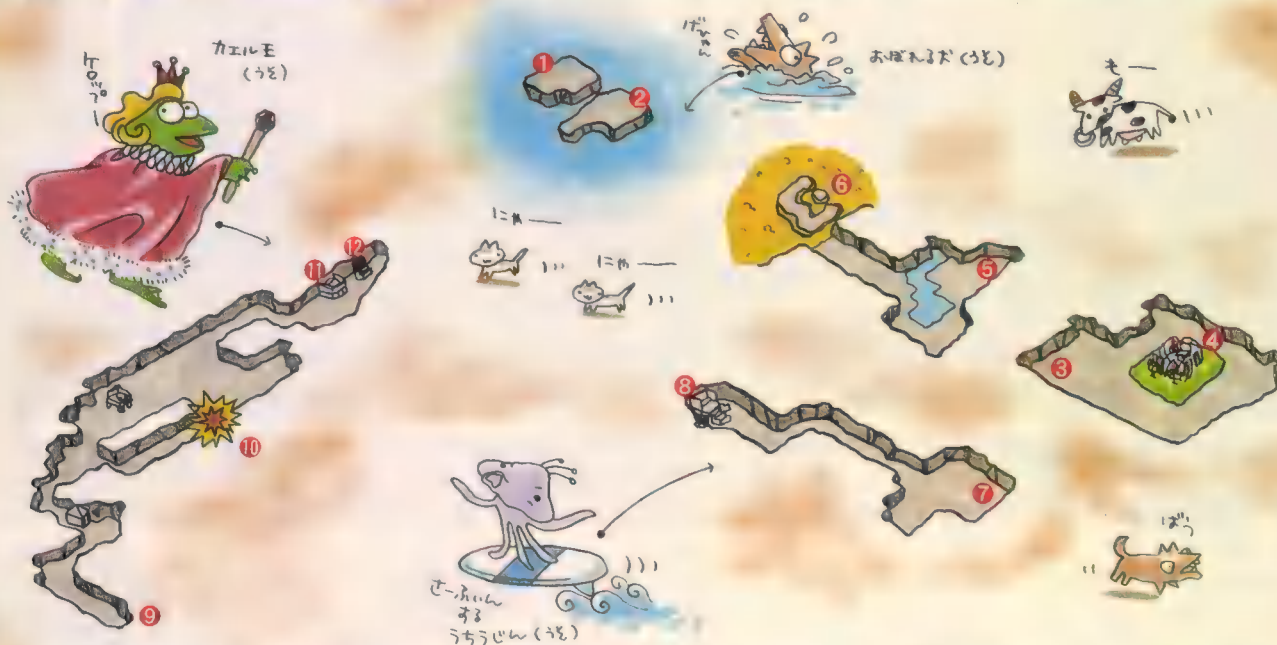
⬅緑の草や木々が生い茂るこの場所には、タリスマンのもとになる秘薬がたくさん群生していたり、落ちていたりするぞ。

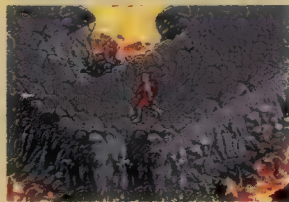
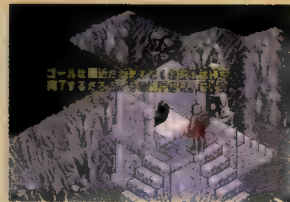
●ロールプレイング　●EAV　●11月17日発売予定
●PC-9821、PC　●1万2800円

HD専用

## 死者の町

❶地底湖の小島
❷ネクロマンサー4
❸緑のある洞穴
❹石の椅子
❺魔法の鎧がある洞穴
❻溶岩地帯
❼キスのいる洞穴
❽ネクロマンサー5
❾最後の試練の洞穴
❿ファイヤートラップ
⓫ネクロマンサー6
⓬地下墓地上層への出口

カエルモ（うそ）
ケロッ
おぼれるだ（うそ）
もー
にゃー
にゃー
ばう
さーふぃんする うちうじん（うそ）

## 5人目のネクロマンサー

上の地図でいう❼のポイントから西へ進むと、5番目のネクロマンサーに会えるのだ。彼はアバタールをねぎらったあと、もうひとつ試練が残っていると告げる。その試練を乗り越えるために、貴重な呪文を教えてくれるのだ。この呪文なしでは、当然のことながら、先に進むことはできないので、秘薬の種類はしっかりメモしておこう。この5番目のネクロマンサーは、話が変わるとアバタールをテレポートの呪文で瞬間移動させる。またしても、なのである。

⬆溶岩地帯はマウスのコントロールさえしっかりしていれば大丈夫。でも、落っこちるなよな。

⬆飛ばされまくって、やっと5人目のネクロマンサーのところへたどり着けた。次は何をしたらええんや？

### ここで習う魔法

#### 蘇生

効果：この呪文を使用すると、致命的なダメージを受けて死んでしまうようなことがあっても、ライフが満タン状態でその場に復活することができるのだ。
秘薬：木、土、黒泥炭　消費マナ：4

5人目のネクロマンサーとの話を終えると、最後の試練がアバタールを待ちかまえている。テレポートさせられて到着するのは、上の地図でいう、⑨の場所。ここから西に進んでいこう。おっと、その前にやっておくことがある。まず、体力のチェックだ。MAX値でないなら休憩しておこう。次に、秘薬の調合だ。先に進む前に、死後の呪文と、蘇生の呪文のタリスマンを作成しておくのだ。秘薬に余裕があれば、永眠の呪文のタリスマンも作っておこう。

しばらく先に進むと鉄の扉が施された小屋を発見。こいつは何かあるはずだ。扉の左側に小さなレバーがあり、小屋の手前の柵の向こうには大きなレバーがあるのが見える。そう、このレバーを順序よく操作すれば、この扉が開くってわけ。この扉の向こうはどうなっているかって？　吉とでるか凶とでるかは、プレーヤー自身の目で確かめてほしい。アバタールに幸あれ！　なんちって。じゃ、股。

驚異的な描き込みの細かさと動きのよさで、魔法のじゅうたんを駆使した戦いを満喫できるこの作品。今回は、各ステージ共通の注意事項と、第1ステージの攻略法を紹介するぞ。

## 各ステージはこう進め!!

昼間、夜間、そして洞窟内など様々な戦場を生き抜くには、状況に応じた戦法が要求される。とはいえ、全ステージに共通なセオリーがあるのも事実だ。今回は、これをみんなに伝授しよう。

まず、序盤はマナの蓄えが少ないので、威力が小さい魔法しか唱えられない。このため、強敵を相手にせず、羊などのザコキャラを倒していくのが無難だ。そして、敵のマナにポゼスの魔法をかけ、自分の色にしておく（ひとりプレー時は白色）。もうひとつ重要なのが、隠されたマナ壺を残さず見つけだすこと。そうすることで、魔法のレパートリーが増やせるのだ。

ある程度マナがたまると、築城魔法が使えるようになる。気球に集めさせたマナを城にたくわえておけば、野ざらしにしておくよりもはるかに安全、かつ確実だ。こうしてマナがたまってくると、ふたたび築城魔法が唱えられるようになる。これを使えば、さらに城が強大になり、気球も最高3機まで増やせるのだ。マナの収集力が飛躍的にアップするぞ。こうして十分にマナを蓄えたら、いよいよマップ上の矢印に従ってボスを倒す段階だ。幸運を祈る！

⬇最終目標は、いつもモンスターとは限らない。ステージによっては、敵城を破壊するのが目的の場合もあるのだ。マップ上の矢印をめざして進めば、迷うことはないはず。

⬆マナを自分の色にしておくことを忘れずに。

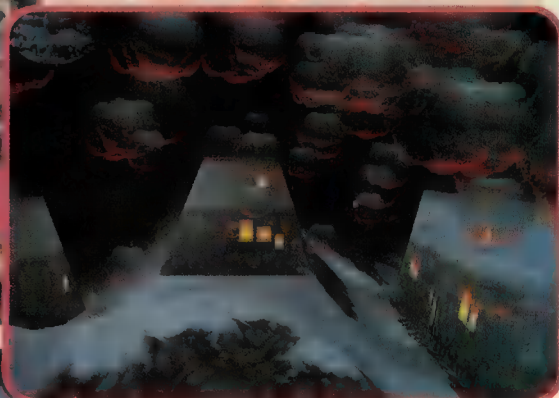
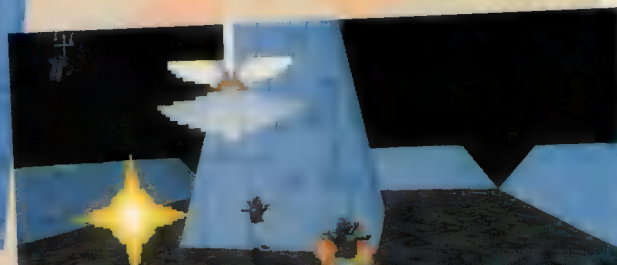
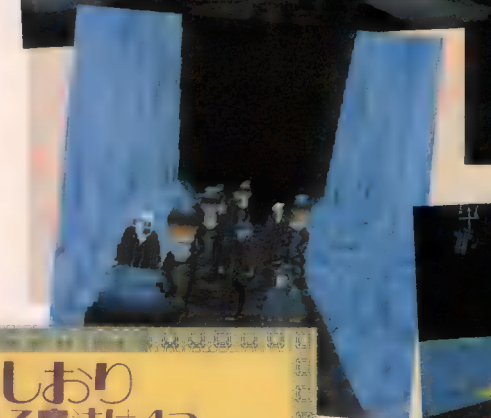
■アクション ●EAV ●発売中
●PC ●6800円

## ステージ1　古代都市ジャウル

このステージは、じゅうたんの操縦方法や基本魔法の使い方を身につけるための、いわば練習場。ここはひとつ、じっくりと基本操作をマスターしておこう。なお、初めてプレーする人には、ヘルプ機能を活用することをおすすめする。プレーヤーへの助言や、画面の説明をしてくれる機能なのだ。

では、ステージクリアーまで道案内するぞ。まず、スタート地点から右前方へと進み、海を渡る一本道を見つけよう。この道をたどれば、小さな集落に行きつくはずだ。この街のどこかに置かれた築城魔法の壺を取ると、数人の弓兵が現われる。プレーヤーが最初に出くわす敵だ。現時点で使える攻撃魔法は火炎攻撃だけなので、これで応戦すべし。全滅させれば、スピードの壺が手にはいるぞ。

早速、広い場所を選んで築城魔法を使ってみる。と、小さな建物と気球が出現した。ここが、プレーヤーの本拠地になる。このとき、マップ上に赤い点の群れが出現！ステージのボスキャラ、ファイヤーフライだ。やつらを倒してスタート地点へ戻れば、このステージをクリアーできちゃうぞ。

### 旅立ちの地

⬆マスターデーモンを倒すための第一歩がこの場所だ。まずは、魔法のじゅうたんの操縦をしっかりとマスターしておこう。

➡プレーヤーが最初に■遇する敵が、この弓兵だ。

### 冒険のしおり
#### ～ジャウルで使える■法は4つ～

下のアイコンは、このステージで使える魔法を表わしている。左から、このステージ唯一の攻■■法である火炎攻撃、マナを自分のものにするポゼス、飛行速度が倍になるスピード、城の建設や増築が可能な築城魔法の全部で4種類だ。このうち、プレーヤーがゲーム開始時に持っているのは、火炎攻撃とポゼスの2種類だけ。残りの魔法は、マナ壺を拾うと使えるようになるのだ。ちなみに、ステージを重ねるごとに、各魔法の威力が3段階アップしていくことを覚えておこう。うれしい仕組みではあるが、そのぶん消費マナも増えてしまうので注意が必要だ。

|  |  |  |  |
|---|---|---|---|
| 火炎攻撃 | ポゼス | スピード | 築城 |

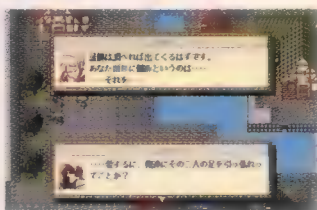
# Graystone Saga

今回の攻略でノルドも仲間になる。ショートキャンペーンの主人公が仲間になってくれるのはうれしいことだよね。そういえばリネアってどうなったんだろう？

## 盗賊団には襲われ、選挙には巻き込まれるの巻

ずんどこずんどこ。いつの間にやら12人の大所帯となってしまった、フィッツとゆかいな仲間たち。ずんどこずんどこ森の中を、フィルナーめざして歩いております。でも、なんでフィルナーに向かっているんだろう？「ぬはははは、ラディスの秘宝を手に入れるタメではございませぬか」。すかさずローエンが答えてくれた。でも、ラディスの秘宝って何さ？「あのね」ふたたびローエンが答える。「あなたリネアを助けたいんでしょ？」。へっ？ そんな気もするが、実はショートキャンペーンをやってないからよくわからないんだよね。「ぐはははは、心配ご無用。わたくしがコラムを作っときましたので、そちらをお読みくだされ」。ご苦労、褒めてつかわす。ところでローエン、さっきから殺気だってるあの連中はなんやねん。「お前こそなんやねん」と、その連中。「フィッツ様、どうも盗賊団のようですぜ」。

と、そのうちに丘の上からかけ声のようなものが聞こえてきて、うわっ、襲ってきたぞ。こっちも

⬆なに、バッシュ・ガーウェル！ うおー、凄く気になる。いったい誰なんだろう？

⬆ゲームの世界の人って、初対面の人でも平気でこんなこと頼んじゃうんだよね。

12人と大勢ならば、敵さんチームも、ひい、ふう、とお、たくさんいるぞ。おい、ゆかいな仲間ども、あの丘にいるリーダーひとりを狙うんだ。ヤー。思ったとおり、敵のリーダーを倒すと、ほかの盗賊どもはすたすた逃げていった。

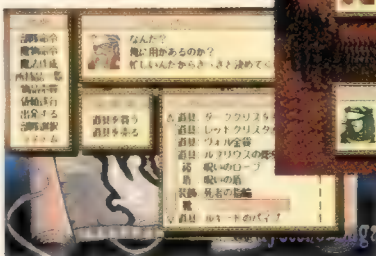
さて、うちのチームにケガ人はいないだろうな。番号！「1」、「2」、「3」、略、「12」、シーン。なんか違う。そうか、おいらも数えなきゃ。番号、1！「2」、略、「13」、シーン。絶対なんか違う。「あのー」。ん？ お前が番号2回言ったのか？「はじめまして。ノルドといいます」。あの、どちらのかたでしたっけ。って、はじめましてだから初対面だわな。このノルドの話では、さっきの盗賊は無教団といって、彼の故郷の町を焼きつくした酷い連中なんだそうな。「そして、無教団で一番のえらいさんは……バッシュ・ガーウェル！」そんな奴知らんが、きっと重要な人物なんだろう。メモっておこう。とにかくノルドも仲間に。やっぱり、弟子(？)は12人いないとね。

フィルナーの港町ガモニアにやってきた。ここで、メランの友達にラディスの秘宝について聞こうと思ったものの、彼女は留守。今、フィルナーは統治者選挙中で、彼女は選挙管理委員会の仕事をしているそうなのだ。こらメラン、責任取れ。と、うしろから怪しげな爺さんが現われた。「ラディスの秘宝をお探しですか？」。この爺さん、彼の使えているクランス司祭が選挙で当選したら、ラディスの秘宝を貸してもいいと言いだした。で、おいらたちに対立候補のカムノ司祭とイルソン司祭の選挙違反の証拠を探してこいって言うのだ。仕方なく町中を探すと、いたるところに選挙違反の証拠が。なんだよ、クランス司祭も選挙違反してるじゃん。3人の司祭の恩師のパリスって人がいたので、告げ口してみた。パリスの話では、導きの書という、誰でも魅力の力を得る法が

⬆はあ？ なんかメチャクチャな国だなあ。でも、ほんの少しだけうらやましい。

書いてある本があって、3人ともその本を探しているらしい。

そんなものが彼らの手に入っては大変だ。すぐさまあたりの洞窟を探し、なんとか導きの書を手に入れた。それを持って選挙管理委員会に選挙の実態を報告だ。結局この選挙は白紙に戻り、前統治者のザリスがまた、フェルナーを治めることになった。ところで、ラディスの秘宝を貸して欲しいのですけど。「使い方がわからんだろう」。ごもっとも。「私がついていくわ」。と、メランの友達のパメラ。こうしてめでたくラディスの秘宝を手に入れたのでありました。

⬇森に隠された洞窟には宝箱がたくさん。でも使えない物ばっかかなんだな。ならってんで売りに行ったら、かなり高く買ってくれたぞ。

⬆怪しげな洞窟に、おいらに選挙の手伝いを頼んだデルドがいたぞ。こいつ、なんかたくらんでやがるな。

●シミュレーション ●ペガサスジャパン ●11月3日発売予定
●PC-9801VX ●9800円

# ワイスの白壁へと続く道、氷の洞窟を抜けろ!

ずんどこずんどこ。ラディスの秘宝を手に、目指すはリネアの待つワイスの白壁。ここ、ミュール山地にある氷の洞窟を抜ければすぐだ。氷の洞窟には魔物はいないっていうし、いやあ順風満帆だなあ。んへ？　見ると、氷の洞窟の前に超巨大な鉄の扉が道をふさいでいる。まあ人生こんなもの。すぐに誰かがどうしたらいいのか教えてくれるさ。いつものように近くの町で聞き込みを続けているうちに、カギの所有者についての話が聞けた。なになに、この前の地震以来行方不明になっているだと。まあ人生こんなもの(本当か？)、おいらが助けてあげますか。

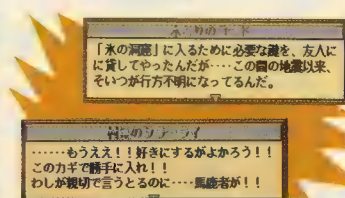
北東にある洞窟に行ってみると、いましたいました、落石で出られなくなっている人が。でも向こうが出られないのなら、こちらも入れない。宝箱だけあさって、この洞窟からは出ることにした。さて、どうしようかな。隙間から、カギだけ投げてもらうってダメかな？　仲間に聞いても、誰ひとりつっこみもせず、考えこんでしまった。いや、さっきのジョークで……。

「そうだ！」。急に大声をあげたのは天然ボケぎみのライナ。「岩がなければいいんだ」。貴重な意見ありがとう、おじさんはいそがしいからあっち行っててくれ。ところがこれがわりとマジな話で、岩を溶かしちゃう薬なんて物があるらしいのだ。ライナよくやった。褒美にこのアメをあげよう。喜んでいるライナを置いて、今度は薬の話を聞きに町へ。すぐさまその薬、砂岩の水は、調合液と砂岩の粉を混ぜて作るということがわかった。調合液って、さっき町はずれの小屋から、うまそうだとか言ってローエンが拾ってきたやつじゃないか？　砂岩の砂って、村長のカギで入った洞窟で、きれーとか言ってライナが拾ってきたやつじゃないか？　さっそくふたつを混ぜてできた水を、例の岩にかけてみると、お見事、きれいに岩はなくなった。

さて、いろいろあったけど、ついに氷の洞窟に入ることができたぞ。……ダマされた。洞窟の中はモンスターだらけじゃないか。なんとか敵をなぎ倒しながら、進んでいくと、宝の山を発見！　みんなで手分けして宝箱を開けると、あっちでチュドーンこっちでチュドーン。誰だ、こんなところに罠を仕掛けたのは！　まだまだ洞窟は続くというのに、前途多難だなあ……。ずんどこずんどこ。

⬆いきなり兄妹げんかが始まってしまった。なにも、こんなところでしなくても。

「氷の洞窟」に入るために必要な鍵を、友人にに貸してやったんだが‥‥この間の地震以来、そいつが行方不明になってるんだ。

……もうええ！！好きにするがよかろう！！
このカギで勝手に入れ！！
わしが親切で言うとるのに‥‥馬鹿者が！！

⬆ふたつのカギも、こうして町で話を聞いていれば、すぐに手に入れられるぞ。すみからすみまで歩きまわれ。

➡洞窟を進んでいくと、宝箱だらけのトコに出た。でも仕掛けておくって、なんの話をしてるんだ？

……ふぅ‥‥よかった……
この間の地震でここに閉じこめられちまってさ。
一生ここから出られないかと思ってたよ。

⬅このかわいそうな人に話かけた途端、このステージは終了するぞ。先に宝箱はすべて取っておこう。

町のはずれにある小屋には、ガラクタがいろいろ捨ててあるの。ときどき役に立つ物も捨ててあるみたいだから、探してみたら？

「破岩の水」を造るためには2つの材料が必要だよ。「調合液」と「破岩の粉」………
残念ながら、この村じゃ売ってないけどね。

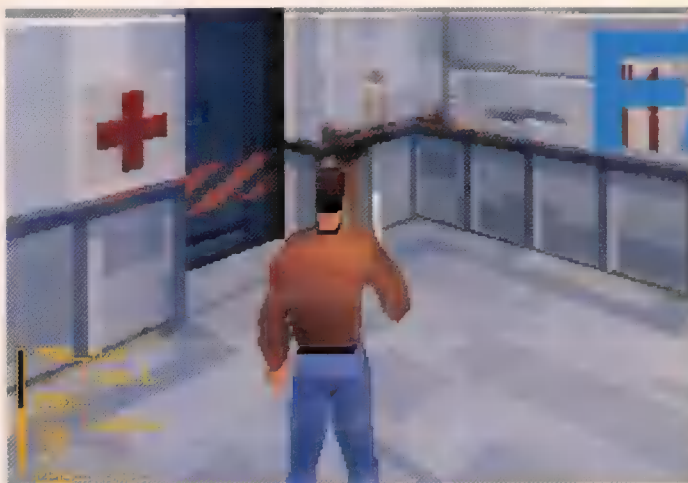
⬆見ず知らずのおいらにも、いろいろ教えてくれる町の人々。みんな親切だなあ。

⬆魔物はいないって聞いていたのに、見事にダマされたようだ。責任者出て来い。

## ラディスの秘宝とリネアのこと

えー、それでは私ローエンが、フィッツ様に代わってラディスの秘宝について説明させてもらいます。

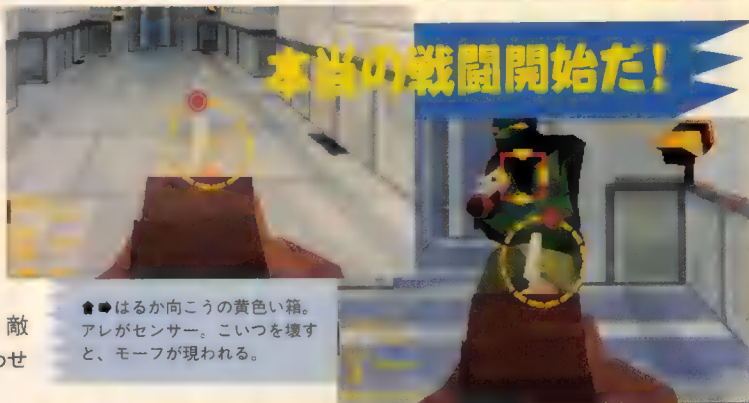
このラディスというのは、神官ラディサウス、俗にいう聖人ラディスのことですね。歴史の書物に残されている悪魔たちの襲来"大災厄"のあと、生き残った人々の心には、悪魔たちの置き土産ともいうべき"呪い"が残されていました。この呪いの力によって人々の寿命、さらには新たに生まれる命の数さえ激減したといいます。この呪いは高位の司祭の解呪の法でも解けなかったため、人々の絶望が地を覆うことになりました。そして彼女、ラディスが現われたのです。ラディスは最初、自ら人々の呪いを解いてまわっていたそうですが、さすがにひとりでできる作業ではなかったらしく、自分の持ち物に呪いを解くための魔力を封じ込めることにしたのです。そのとき造られたのが、今探し求めているラディスの秘宝というわけですな。

では、なぜこの秘宝が必要なのか。詳しくは、ショートキャンペーンの「黄昏の盗賊」をプレーして自分で確かめて欲しいのですが、ここで簡単に触れておきますと、フィッツ様の恩師、リネアというまだ若い女性なのですが、彼女を助けるためなのです。6年前彼女は、"黄昏の盗賊"の団長の情婦をしていました。そのころに彼女はフィッツ様に組織のまとめ方や、運営方法を伝授したのです。そこで、彼女は組織の乗っ取りを計画し、いろいろあって、結局ワイスの白壁に凍結されてしまったのです。フィッツ様、思い出しましたか？

ゲームを見ていると、本当にスゴイ技術か使われているのがわかる。そのうえ、プレーすると、とても面白いのがわかる。

## モーフとの初めての遭遇

地球がマスターブレインとモーフという異星人との戦争に負けちゃったとか、地球人は彼らの支配下になっちゃったとか、いろいろなことがあったのだが、主人公のコンラッドにとって大事なのは、現在閉じ込められている収容所からの脱出だ。前回は、暗くて狭い牢屋から逃げ出して、戦車をなんとかやり過ごしたよね。今回は、当然ながらその先へ進むのである。

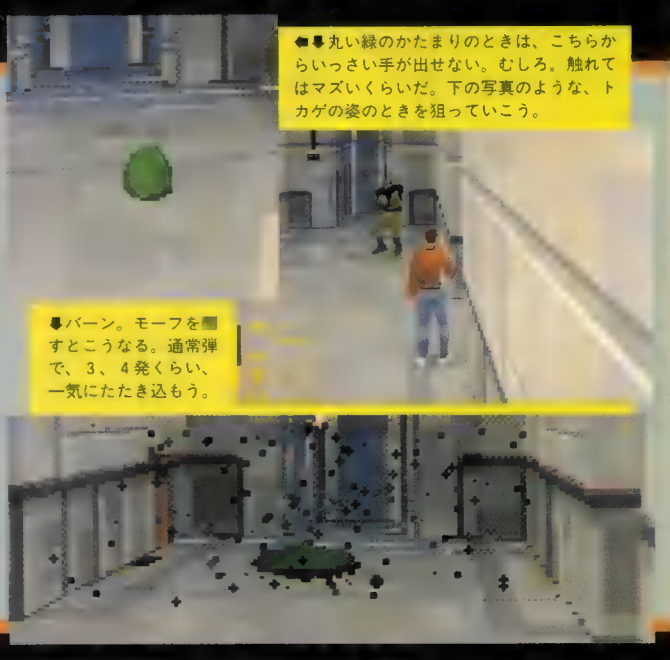
前出の戦車の部屋を出ると、長い廊下に出る。ここで注意。あわてて飛び込むのはいけないぞ。このゲームでは、勢いにまかせて突っ込んで行くと、ヒドイ目に合ってしまうのだ。ここは落ち着いて、中の様子を窺うべし。向かいの壁に、黄色い箱があるのが見えるよね。あれは、侵入者を感知するセンサーで、このまま進んで行くと攻撃されてしまうのだ。だから、入り口から数歩前に出て、射撃体勢にはいれ。天井から攻撃ユニットが降りてくるが、無視して黄色い箱に照準を合わせて射撃しよう。ただし、1回攻撃しただけではダメで、2回攻撃しないと完全に破壊することができないので、気を抜かないでね。

センサーを破壊し、廊下の中ほどまで進むと、とうとうモーフとの対面だ。天井からスライムのように落ちてくるが、この状態では手が出ない。銃を持ったトカゲの姿にならないと、攻撃が効かないのだ。また、スライム形態のときにモーフに接触すると、肉が溶かされてしまう。当然、一発で死亡だな。そうならないためにも、素早く照準を合わせて攻撃だ。敵の攻撃は、しゃがむことでかわせるので、十分活用してね。

⬆➡はるか向こうの黄色い箱。アレがセンサー。こいつを壊すと、モーフが現われる。

### これがモーフだ

コンラッドの行く手を阻む異星人、モーフがこいつだ。通常は、銃を持ったトカゲの様な姿をしているのだが、出現するときとか急いで移動するときなどは、緑のスライムのようになってしまう。本文中にもあるが、このときはこちらのどんな攻撃も効かないうえに、触れられると一瞬で肉を溶かされてしまうので厄介だ。

また、銃で攻撃しているときにこちらの狙いを外すように横移動するが、あわてないで狙いをつけなおせ。

⬅⬇丸い緑のかたまりのときは、こちらからいっさい手が出せない。むしろ。触れてはマズいくらいだ。下の写真のような、トカゲの姿のときを狙っていこう。

⬇バーン。モーフを倒すとこうなる。通常弾で、3、4発くらい、一気にたたき込もう。

●アクション ●EAV ●発売中
●PC ●6800円

CD専用 HD専用 英語版

## まずはキッチンへゴー!

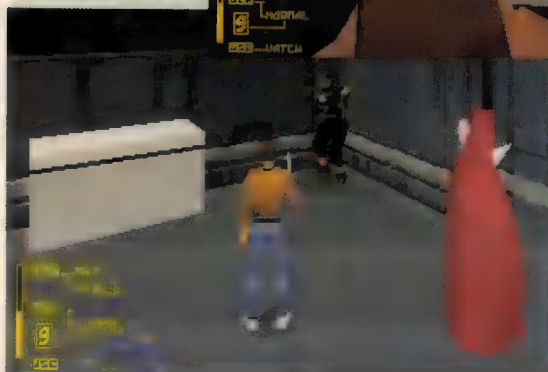
廊下の向こうにはエレベーターがあるので、それに乗って先に進もう。まず目に付くのが、シールド回復装置だろう。画面左下に表示されているメーターがシールド残量なのだが、戦いで減ったシールドを回復してくれるのだ。ここにしかない重要な場所なので、たびたび来ることだろう。

回復装置の周辺に、キッチンと病院のマークがある。とりあえずキッチンのほうから攻略しよう。途中で出会うモーフを倒して進むと、一番奥にコックがいて「撃たないでくれ。右の部屋にいれば安全だぞ。」などと言ってくれる。銃がロックオンするのでちょっと怪しいが、とりあえず右の部屋に入ろう。中には、何かのパネルがあるのだが、それより何より、2匹のモーフがコンラッドを待ちうけているのだ。コックめー、と怒るのはおいておいて、攻撃だ。敵の攻撃を避けられるしゃがみを駆使すれば、ワリと簡単に倒せる。

シールド回復

⬆マシンの前に立ち、スペースバーを押せばOK。制限ナシで、何度も使える。

⬇写真じゃわかりづらいけれど、かわいそうなほど震えている。「ただのコックだ。」だってさ。

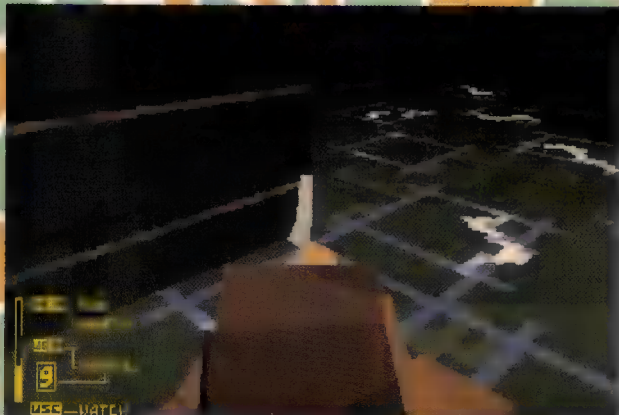
⬆壁の向こうをのぞき込むアクションは、利■価値大。

⬅この部屋で、挟みうちを食らってしまう。だが、落ち着いて一匹ずつ対処すれば大丈夫だ。

## 電撃の床の向こうに……

部屋のパネルを操作すると、カフェテリアの隠し部屋に行けるというメッセージが出るので、そこに向かおう。途中、コックがいなくなっているが怒るな。ヤツを先に倒してしまうと、パネルのある部屋に入れないのだ。つまり、隠し部屋に入れないわけ。

隠し部屋の床は、いたるところに電流が走っていて、踏んでしまうと一発で感電死だ。だが、コンラッドは床の1ブロック分だけジャンプができるから、うまく飛び越えられる場所を探して行こう。奥には強力な弾丸、エクスプローディングブリッドがあるぞ。

電気ビリビリだ〜!

■ひと目で電流が走っているとわかる床。踏んでみなくても、一発で死ぬとわかるでしょ。

### ポイント2 ここはこうしろ

ここでの注意点は、うかつに走ってはいけないということ。電撃の前でうまく止まれずに、思わず踏んでしまうという失敗を犯してしまうぞ。ゆっくり歩いて、キチンと電撃の前で止まるようにしよう。

また、Mキーで表示されるマップにも電撃の位置は表示されるので、それを参考にするのもいいだろう。

# モーター・スクォード

**このゲームの醍醐味はプログラミングだっ！　と言っても過言ではないが、初心者の方はなかなか手が出せずに困っているようだ。そこで、今回は初心者のためのプログラミング講座をやってみるとしよう！**

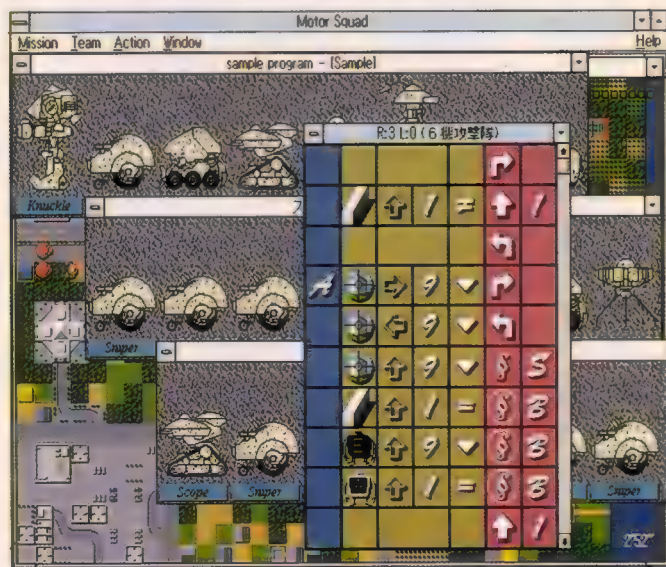
## チャートを作ろう！

『モーター・スクォード』は各ユニットにプログラムを施して部隊戦を楽しむゲームだ。ただ、プログラムと言っても、C言語とかいった難しい言語を使うのではないので安心してほしい。このゲームでのプログラムは、記号を組み合わせることによって行なう、とっても取っ付きやすいもの。まあ、プログラム法についてはあとで詳しく解説するとして、ここではその前段階の作業について話をしよう。

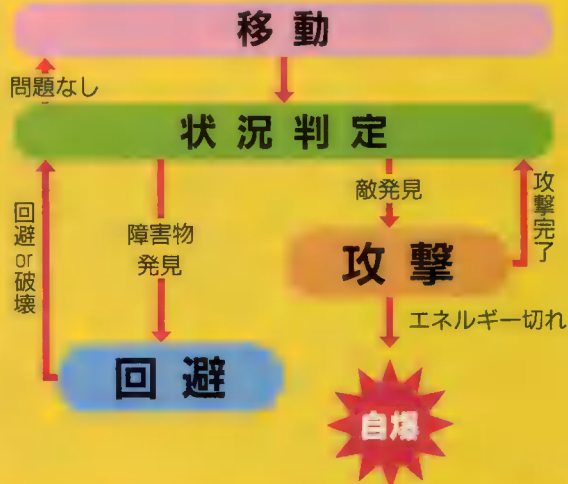
ゲームを作る場合もそうだが、通常、プログラマーはプログラムを書く前にチャートというものを作る。簡単に言えば、だいたいのプログラムの流れを紙などに記しておくというものだ。イメージとしては雑誌などに掲載されているフローチャートを思い浮かべてもらえば、わかりやすいんじゃないかな。そう、あの"Yes"か"No"の矢印にそって進むヤツだ。

さて、そんなわけで一応サンプルになり得るチャートを下に紹介してみたが、だいたいこんな感じになるぞ。移動してまわりの状況を確認し、問題が発生していればそれに対処。そして再び移動……。基本的な動作はこれだけ。あとはどれだけ各部分のプログラムを練ったものにするか？　ということがユニットの善し悪しを決める決定打になるだろう。敵だけではなく味方の位置を把握させたり、回避しなければいけない障害物だって、建物はもとより地雷や池といった具合に多数あるんだからね。

また、ここで紹介しているチャートはベーシックなものなので、勘違いしないように。敵が来るまで待機したのち攻撃！　なんていう変則的なモノや飛び道具を持たない敵ばかりを一方的に狙うハイエナ殺法など、様々なチャートが考えられる。要するに作戦の数だけチャートがあるわけだ。

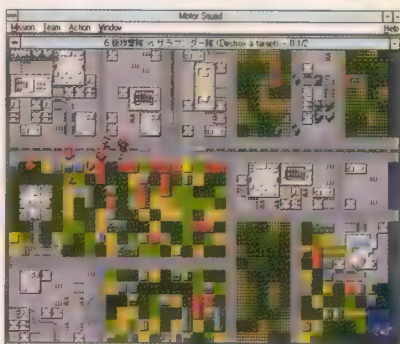
チャートを書けば頭のなかで考えて作るプログラムよりも、すっきりしたものができるし、バグの発生率もグッと減る。また、攻撃パターンなどに欠点があった場合にも発見しやすいというメリットがある。だから、面倒クサイなんて言わずにチャートは必ず書こう。それが勝利への確実な近道だ!!

⬆敵部隊を攻略するには様々なプログラミング技術が必要？　頭の中で考えても、こんがらがっちゃうから、チャートを書いて自分の考えをまとめてからプログラミング。

●シミュレーション　●エレクトリックシープ　●発売中
●ウィンドウズ　●9800円

HD専用

# さっそくプログラム

プログラムする際の秘訣は、いかに敵の作戦の裏をかくか？　ということだろう。しかし、敵の部隊だって、人間が作った部隊だから、おいそれとは勝たせてはくれない。ここでは、各ユニットにどうプログラミングするか？　ということにスポットを当てて紹介していくとしよう。

前のページで紹介したように、まずはチャートを書こう。そして、それにしたがってプログラミングしていく。ただし、戦闘では〝仲間にはさまれてしまい動けない〟や〝地雷を発見した〟、〝弾切れや燃料切れが発生した〟といったように、様々な状況が発生する。したがって、これらの状況に迅速に対処できれば強力なユニットを作ることができる。だが、あまり長いプログラムを組むと処理速度が遅くなるので、注意してほしい。それから、このゲームはあくまでも団体戦なので、それをふまえたプログラム作りも必要になってくる。ジャイロで敵を攪乱しつつ味方に支援させるのであれば、味方の位置を把握するプログラムに力を入れておかないと、作戦は失敗してしまうだろう。

➡戦闘に勝つも負けるもプログラムしだい。よりよいプログラムを搭載した者が勝利を収める。

## 状況判定

状況判定とは、自分を取り囲む状況を判定するというもの。対象となる相手は建造物、池、地雷、敵、敵弾、味方といったように種類は多い。だが、敵の弾は避けようとしてもほとんど無理なので、あまり考えなくともよいだろう。状況判定の特徴としては、これ自体に実行能力はないと言うこと。簡単に言うと、状況を判定して、ほかのルーチンへ分岐するためのプログラムなのだ。

⬆周囲の状況を見極めろ。障害物が多いマップでは状況判定が強いユニットが有利に戦えるぞ。

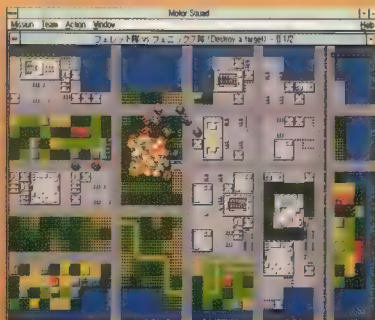
## 回避ルーチン

移動に関してはあまり語るところがないので、ここでは〝回避〟にしぼって話をしておこう。主に障害物を避けるこめに回避するわけだが、ひと口に回避といってもいろいろなパターンがある。一番多いのが障害物の回避。初歩の初歩としては前方に障害物があったら右を向く、そして前方に障害物がなかったら前進して左を向け！　そして、あとはこれを繰り返す。こうすればなんとか障害物を越えて前進することができる。

右にそれをプログラム化したものを掲載したが、これでは障害物にハマッてしまう可能性があるので、さらにアレンジを施す必要があるだろう。障害物のないほうへばかり進むプログラムもいいが、それでは道を往復するだけになってしまうこともある。とりあえず、反対の画面の端まで到着できるようにプログラムを考えよう。それが極意（？）だ。

⬆地雷や池、建物といった障害物は、戦う上では盾になる反面、邪魔になることもある。

## 攻撃ルーチン

攻撃ルーチン。これが充実していないと敵に勝つことは難しい。このゲームでは攻撃は前方にしかできないので、攻撃ルーチンは敵を味方が捉らえるように工夫しないと意味がない。ちなみに待ちもけっこう有効で、敵を正面に捉らえたら右か左に曲がって反転して待ち、敵が通過しようとしたところを側面から攻撃するようにすれば高い戦果を出せる。ちなみに右の写真は待ちのプログラムだ。

⬆一番力が入るルーチンはこれ。攻撃ルーチン。優れた攻撃を行なわなければ勝利はないのだ。

# リトルビッグアドベンチャー

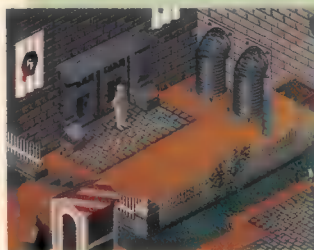
前回は、とりあえずトゥインセンが捕らわれていた建物から脱出するまでを紹介した。といってもこれはほんの触わりの部分。今回は、シタデル島からプリンシパル島へ渡るまでの行程を一気に紹介してしまおう。準備はいいかな?

## シタデル島〜プリンシパル島

手際よく収容所を脱出したトゥインセン。お次は、なんとかこの敷地内から抜け出すことを考えなければならない。出入り口周辺はガードマンがウロウロしているので、とりあえずダッシュでわき道へと逃げ込もう。そこにはゴミをあさっている妙なヤツがいるのだが、どうやら敵ではないようだ。話をすると、脱出のためのヒントを与えてくれるぞ。

で、その脱出方法というのは、ゴミを運んでいくトラックに隠れて外に出るというものだった。これが口で言うのは簡単なんだけど、やってみるとなかなか難しい。誤って自分がトラックにひかれてしまったり、タイミングがずれて門から出れずに銃弾を浴びてしまったりと、いきなりの難関なのだ。手順については右の写真を参考にしてほしい。

というような感じでうまく脱出できたら、まずはホロマップを見てみよう。移動可能な場所が表示されると思うが、そこにこれまでは示されていなかった〝トゥインセンの自宅〟があるはずだ。次の行動はこれで決まったね。何はともあれ家に戻って、ファンフロックと戦うためのアイテムを手に入れなければ! 街を突っ切って、我が家へと走れ。

### SCENE 1

↑建物を脱出したトゥインセン。次はこの敷地内から抜け出さなければ。

↑この人に脱出方法をレクチャーしてもらおう。ちょっと怪しそうだけど、いい人だぞ。はたしてうまくいくかな

↑このように、トラックを利用しガードマンの目から逃れる。

↑うまくいったら、自宅を目指してまっしぐら。途中のガードマンには注意!

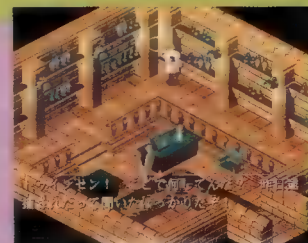
## CHECK POINT

このゲームには、ストーリーの流れとは無関係に、アイテムだけが手に入る場所というのがいくつかある。それを逃さずに見つけておくことも進行を楽にするためには大切なことだ。また、そこにアイテムがあったとしても、今の段階では行くべきではない場所もあったりする。無防備で行って、逆に返り討ちにあったりなんかした日には目も当てられないよね。まあ、そのあたりは何度も苦汁をなめながら把握していくしかないんだけど。

とりあえず、下にそのふたつのパターンを載せておいたので、参考にするとよいぞ。

↑敷地内を出ると、床に格子がつけられているような場所があるはずだ。

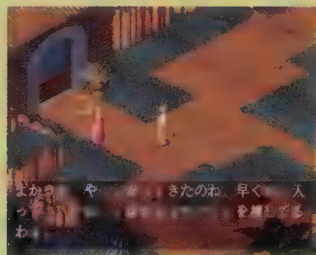
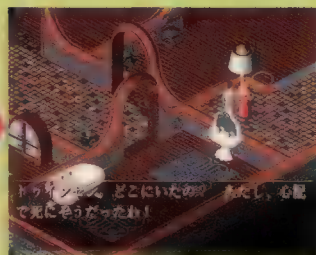
↑そこを降りると、命のもととなるクローバーがたくさん手に入るぞ。

↑自宅へと戻る途中にも、入れる建物がいくつかあるんだけど……。

↑このあと警報を鳴らされ、ガードマンの餌食に。装備を整えてからね。

●アドベンチャー ●EAV ●発売中(PC-9821版、FM TOWNS版は12月15日発売予定)
●IBM-PC ●1万2800円

CD専用 HD専用

## SCENE2

無事に自宅へとたどり着いたトゥインセン。そこには彼の恋人が待っていた。しばし再会をよろこぶふたりであったが、その幸せは長くは続かない。ファンフロックの手下が、トゥインセンを捕らえにやってきたのだ。どうする!?

⬆自宅へ戻ると、トゥインセンの恋人が待っていた。とにかく身を隠そう。

⬆どうやらかなり心配してくれていたらしい。恋人なんだから当たり前か。

⬆しかし、そんな幸せは長くは続かなかった。すでにファンフロックの魔の手が。

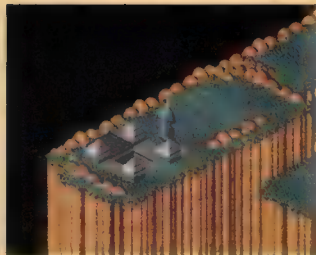
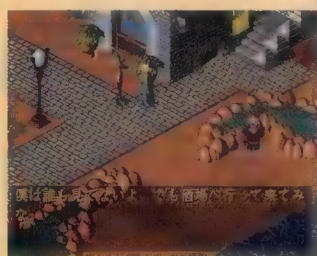
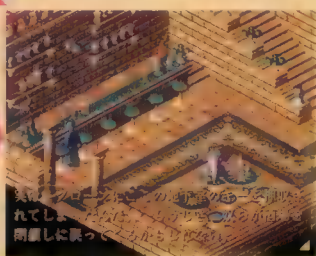
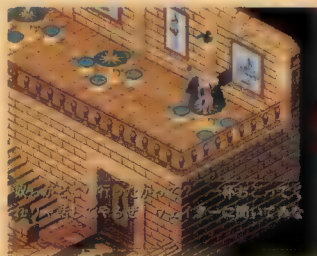
⬆いそいで写真の場所へ行って身を潜めよう。これで捕まらずにすむぞ。

⬆しかし、その代わりに恋人が連れ去られてしまう。何もできない自分が悔しい。

⬆家にあるアイテムで装備を固め、恋人を助けにいこう。いそぐのだ!!

⬆家の扉は封印されてしまうので、写真に位置から外に出よう。熱そうだけど。

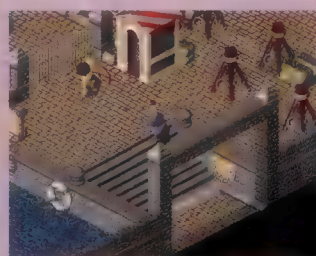
## SCENE3

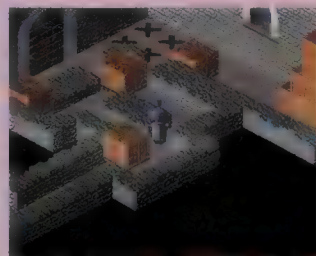
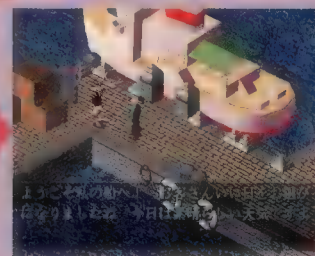
恋人をさらわれてしまったトゥインセン。この時点で彼は、トゥインサンの平和を守るだけでなく、恋人まで助け出さなければならなくなった。まずは恋人がどこへ連れていかれてしまったのか、聞き込みをすることから始めよう。

⬆煙突を抜けるとこんな場所に出た。位置的には自宅の裏の丘の上になるぞ。

⬆とにかく街へ戻って情報収集だ。酒場へ行けば何か手がかりが得られるかも。

⬆こういうメッセージはメモしておいたほうがよい。あとで役に立つ場合も。

⬆何か知っていそうな人がいました。でもお酒をおごってあげないといけません。

⬆10キャッシュでお酒をおごってあげると、港へ連れていかれたことがわかるぞ。

## SCENE4

恋人は、どうやら港へと連れていかれたらしい。というわけで早速港へ。しかし、ガードマンはいるし、船に乗るためのチケットは持ってないし、いったいどうしよう？　ま、そういうときは力ずくでなんとかするしかないですな。

⬆このように言ってるけど、素直に買いに行くと顔がばれて捕まってしまうのだ。

⬆というわけで、このガードマンはマジックボールで撃退してしまおう。

⬆中に入ると、荷物整理で困っている人が。手伝えばチケットがもらえるぞ。

⬆まあ、いわゆる「倉庫番」ですな。頭を使って荷物を片づけよう。簡単簡単。

⬆チケットを手に入れたらいよいよ乗船。今、助けにいくから待っていろよ！

## ブルー・シカゴ・ブルース

前号が休みだったので、1ヵ月ぶりになる「ブルー・シカゴ・ブルース」のゲームバスターズだが、実は今回が最終回だ。そんなわけだから、捜査3日目の残りは駆け足で紹介するぞ。

## 捜査3日目 ブライスの尻尾をつかめ、……るか？

アンジー・ハートは殺害される直前に、BRカンパニーの社長であるブライス・リッチと会っていた。

この重要な情報をJ.Bたちに教えてくれたのは、ビューティー・ヴォーグ(モデルクラブ)の副社長であり、現在、ブライスの仕事を請け負っているペイジ・マシャノンであった。雑誌「ペイブ」に掲載されていたアンジーの写真に注目したペイジは、ブライスから依頼されていた仕事(キャンペーン)のモデルとして、アンジーを抜擢しようとしたのだ。そして、アクセサリーなどのプレゼント攻撃でアンジーの心をつかんだペイジは、クライアントであるブライスにアンジーを紹介していたのである。

この情報を得たことで狂喜したJ.Bとテッドは、ついにブライスを追い詰めたとばかりに、BRカンパニーに車を飛ばしたのであった。現在までの段階で、アンジーを殺害した容疑がもっとも濃いのはブライスであり、ここで彼の口から「アンジーを殺した」という証言さえ得れば、アンジー・ハート殺害事件は解決に向かうはずなのだ……。

### ブライスとアンジーとの関係とは？

⬅⬆21号までの捜査で、ついにペイジの口からブライスとアンジーに接触があった事実を吐かせたぞ。このネタをタテにしてブライスのアリバイを崩すことができれば、捜査は一見落着するはずなのだが……？

## J.B"ゴワス"ハロルドの ☞ ここがポイントだ!!

ウオッス!! 今回でこのゲームの攻略がおしまいなんで、必然的にお払い箱になっちまうJ.B"ゴワス"ハロルドでごわす。

ちょっと記憶力のいい人なら、21号のゲームバスターズでオズボーン"元"刑事が、J.Bたちにダニー・ジャクソンという殺人犯のことを調べろ、と言ったことを覚えているだろう。実はこのダニー・ジャクソンというのは、17年前にさる人物を殺害した男なのである。その人物とは、キャサリン・ホワイトの従姉妹であり、現在、シカゴで精神科医をしているシンディ・ホワイトの父親だったのだ。ちなみにシンディの父親は名をフランク・ホワイトといい、シカゴ市警に勤める敏腕刑事でもあった。

なぜ、オズボーンはダニー・ジャクソンを調べろと言ったのか？ 最後なんでチラッとバラすが、この17年前に起きた事件と今回の事件は深いつながりを持っているからなのだ。その接点については、シカゴ市警のコンピューターを駆使すればすぐに見当がつくはずなので、ここで詳しい説明は省かせてもらうぞ。じゃ、がんばってくんな!!

⬅シカゴ市警のコンピューターを叩けば、ダニー・ジャクソン事件とある事件とのつながりがわかる。

●アドベンチャー ●リバーヒルソフト ●発売中
●ウィンドウズ、マッキントッシュ ●7800円

CD専用

## アンジーの悩み

BRカンパニーに着いた捜査陣のふたりは、社長室に悠然と構えるブライスに対し、アンジーとブライスが会っていた話や、マイケル・エバートの失踪のことなどについて、その証言を求めた。ここでブライスが少しでも言葉尻を濁すようなら、J.Bとテッドはブライスをアンジー、キャサリン殺害事件のクロと断定し、シカゴ市警の捜査室に連行できるのだ!!

しかし、ブライスがJ.Bたちに対して示した態度は、捜査陣の思惑を越えるものだった。なぜなら、このときブライスはJ.Bが捜査2日目(11月12日)の深夜にジュリアをホテルに泊めたことを理由に、J.Bらの質問に答えるどころか逆に彼らを非難し始めたからだ。こうしてブライスに追い出された捜査陣は、再び最初から事件の糸口を探すハメになるのでる。

BRカンパニーを離れたあと、有益な情報を見つけることができないJ.Bらは、結局、なんの成果も上げられないままシカゴ市警に戻ることになる。だが、捨てる神あれば拾う神あり。ここで捜査陣は精神科医のシンディ・ホワイトから、アンジーの残した夢日記で得た分析結果を知ることになるのだ。

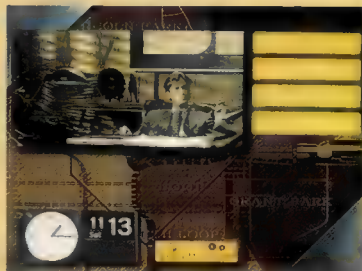
シンディの言葉によれば、アンジーは殺される以前から両親になにか秘密があることを感じており、それについて大きな悩みを抱いていたという。さすがにシンディはその悩みの内容まではわからなかったそうだが、ここまで捜査を続けてきたJ.Bとテッドには、アンジーが何に悩んでいたのかわからないでもなかった。娘が殺されたというのに、母親ほどの悲しみを感じさせなかった、父親のジェームス・ハート。おそらくアンジーは、ジェームスの実の娘ではなかったのだろう。そして、それに気づいた彼女は、両親と不仲になっていったのではないのだろうか?

シンディからの報告を聞いた捜査陣のふたりは、ひとまずこの日の共同捜査をここで打ち切ることにする。そして、テッドと別れたJ.Bは、なぜブライスが捜査2日目の夜のことを知っていたのかを確認するために、ジュリアが泊まっているザ・ハイトを訪れた……。

このあとJ.Bは、ジュリアを問い詰めて彼女の口からある言葉を聞くことになるのだが、残念ながら今回でゲームバスターズはおしまいなのだ。ジュリアがここで何を語ったのか? また、残る最終日の捜査内容については、このゲームをプレーする各ユーザーの目で確認していただくしかない。とりあえず、前のページで説明しているダニー・ジャクソンとシンディの父親との関係、さらに、ブライスを中心にジェームスやメラニー(アンジーの母親)の過去を洗っていけば、必ず事件の真相はつかめるのでがんばってくれ!!

### BRカンパニー

ペイジから得た情報をもとに、ブライスの会社であるBRカンパニーを訪れると、そこで待ち構えているのはブライスその人である。

しかし、ここでペイジの証言をタテにブライスのアリバイを暴こうとしても、逆にJ.Bは11月12日の夜にジュリアと一緒にいた事実を理由に、追い返されてしまうのだ。

ただ、このときJ.Bたちを追い出すブライスには、すでに先日までの余裕は少しもなく、捜査陣の調べがブライスの首を締めるあと一歩のところまで近づいていることを感じさせてはくれるのだが……。

◀J.Bとテッドに食ってかかるブライスには、どこか焦りのようなものが感じられる。これは怪しい。

### シカゴ市警

3日目の捜査をひと通り終えてシカゴ市警に戻ると、ここで待っているのは精神科医のシンディだ。

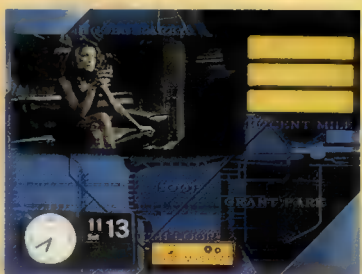
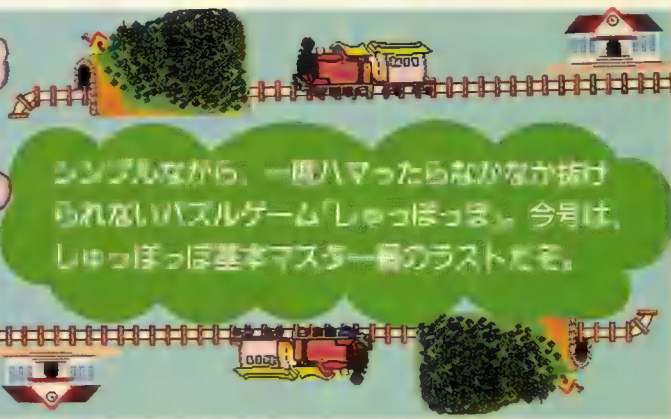
捜査2日目に、J.Bからアンジーの夢日記(死後に見つかった、荷物の中にあった物)の分析を頼まれていた彼女は、このときその結果を教えてくれる。シンディの言葉によると、夢日記に書かれている意味不明な言葉でつづった文面は、情緒不安定な少女にありがちなものなのだそうだ。日記には両親のことを語る記述も多いことから、おそらくアンジーは何か両親の秘密を知ってしまい、それで悩んでいたらしい。

◀アンジーの残した日記から、彼女が悩みを持っていたことをつきとめたシンディ。さすがプロだ。

### ザ・ハイト

テッドと別れたあと、ブライスについての話を聞くためにジュリアの泊まるホテル"ザ・ハイト"にくると、シャワーを浴びている最中だというジュリアの出迎えを受ける。

ジュリアが着替えている間、J.Bは部屋の中を調べる機会に恵まれるが、このとき彼女の部屋のクローゼットを開けると、片方だけの赤いハイヒールが見つかるのだ。

着替えを終えたジュリアに対してJ.Bがいくつかの質問をすると、ジュリアは事件に関係する(と思われる)言葉を言い始める。ジュリアが話したその言葉とは……?

◀J.Bの質問に答えているうちに、突如落ち着きをなくすジュリア。彼女に何があったのだろうか?

## 『しゅっぽっぽ』集中講座第2弾だぞー

みなしゃん、現在は日本のどこを旅しているんでしょうか？　なにせ全国を縦断するのに、50面(むずかしいモードも入れれば100面)あるステージをクリアーしなきゃならないんだから、そう簡単にはゴールの沖縄へ行けないよね。う〜ん、道のりはかなり険しい。

でもでも、遊び始めたら止まらなくなっちゃうのが、「しゅっぽっぽ」の魅力。それなのに、どうして編集部の某Mさんは、レールの回転法をマスターするまえにあきらめちゃったんだ〜。人生の3分の1を損しているぞ(ホントか？)。

まぁ、プレー開始当初は、なかなか思いどおりにレールが敷けないだろうけど、レールをあまりいじらずにすむ敷きかたがパッとわかるようになれば、レール操作がイマイチでもマップをクリアーできるのだ。今回は前号に引き続き、レールの有効な敷きかたがすぐにわかるようになるための特訓をするぞ。『しゅっぽっぽ』の代表的なレールの形を4つ選んだので、どういう風にレールを敷けばいいのか考えてみてちょーだい。

### イジワルブロック図鑑3

時限爆弾のスイッチ。この上を通ったら早く次の駅に行かないと、レールが爆発してしまうのだ。極力避けたほうがいいよ。

列車を1段階遅いものに変えてしまうブロック。汽車ならトロッコになる。変わると、次の駅に着くまで戻らないぞ。

レールの向きを、ひとつ前の向きに戻してしまうブロック。でも、通常より1回転多くブロックをまわせば大丈夫だ。

置かれたレールをあちこちに吹き飛ばしてしまうブロック。飛ばされる方向にほかのレールがあれば、何も起こらないぞ。

プラカードにある形以外のレールを敷くと、列車は通れないのだ。この写真なら、直線レールのみ通過できるぞ。

ここを通ると問題が出されるぞ。答えられないときはスタート地点へ逆戻りなので、間違えるとやっかいだぞ。

この上を通ると、しばらくの間、列車の姿が見えなくなってしまうぞ。汽車で縦断中なら、煙突の煙で位置を確認しよう。

この上にあるレールは、ときどきさかさまに回転してしまうぞ。風車ブロックののんびり版みたいなものなのだ。

坂道のブロック。傾斜は30度、45度、75度のものがあり、ノロい列車は坂を越せない。45度の場合は、電車以下だとムリだ。

レーシングカーブロックは列車の速度を速くしたけど、これは逆に遅くするもの。でも、しばらくするともとに戻るよ。

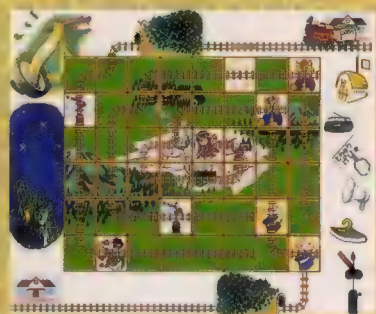
### 問題1　難易度：★★

これは、『しゅっぽっぽ』のステージを大きく4つに分類した場合、"イジワルブロックちりばめ型"に、属するもの。マップのあちこちにイジワルブロックがあるんだけど、うまくレールを敷けば避けて通れるぞ。このステージのイジワルブロックはどれもやっかいなので、よけたほうがいいね。

▲スタート地点から次の駅まで、最短コースのななめにレールを敷けばオーケー。このステージにはなかったけど、列車がスピードダウンするカメブロックを通ると時間稼ぎができるので、あったら使うといいかも。

●パズル　●ウィッティウルフ　●発売中
●ウィンドウズ　●6600円

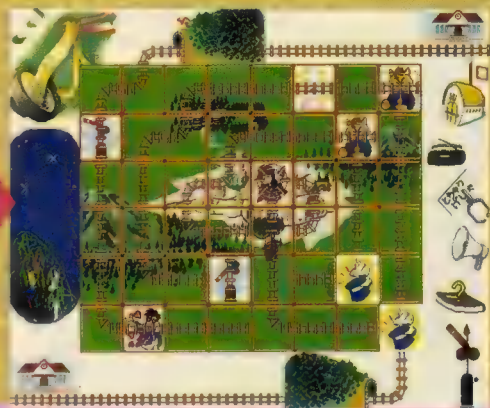
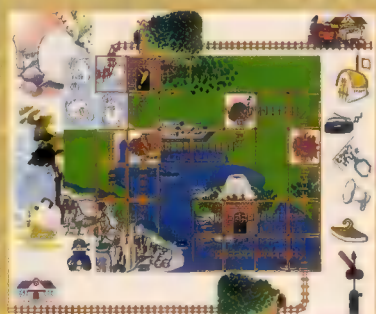
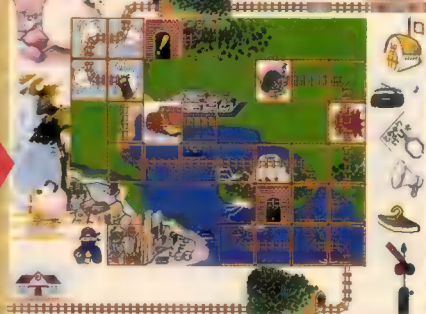
CD専用

## 問題2 難易度：★★

マップ上に目がハート型の男の人と、うっとりしている女の人のブロックがあるよね？これは恋人ブロックといって、男の人の上を通ったら女の人のところへも行かなければならないという、面倒なペアブロックなのだ。このような、条件によって通らなきゃならないブロックや、絶対通過しないといけないブロックのあるステージがたまにあるぞ。

**難関は恋人ブロック！**

## 問題3 難易度：★★★

### うめちゃえばいいのだ

雲ブロックは、上に置かれたレールを吹き飛ばすイヤなもの。でも、すべてのブロックにレールをのっけられると、雲ブロックは何もできなくなっちゃうので、レールでうめてしまおう。

分類すると、これは"イジワルブロック避けられない型"の、ステージかな。スタート地点やゴール地点のような、そこを通らないと先に進めない場所に、イジワルブロックが置かれているパターンなのだ。このステージだと、雲のブロックをどうがんばっても通るハメになるぞ。このブロックの対処法は、右のコラムに書いてあるよん。

雲ブロックさえやり過ごせば、あとはイジワルブロックを避けながら次の駅に行くだけ。レールもいろんな形のものがあるので、困ることなく敷くことができるはずだ。もし、列車のスピードにレールを敷くのが追いつかなさそうだったら、右上にあるカメブロックを通って列車をスピードダウンさせれば、余裕を持ってレールがセッティングできるぞ。

## 問題4 難易度：★★★★

### 秘技 時間かせぎ

このステージは時間がなくてツライので、時間稼ぎのできるレールの敷きかたをしよう。それはカーブレールを円形に組んで、列車をまわらせるというものだ。この間にレールを敷けるぞ。

これは"スピード重視型"のステージ。この場合だと、レールの数が圧倒的に足りないので、マップ上に散らばっている壊れたレールを、タヌキくんブロックで使えるものに変形させるか、コウノトリブロックにレールをどんどん出すしかないぞ。

手順としては、まず猛スピードでスタート地点付近のレールをつないで、その続きとなるレールの確保をするって感じかな。ステージのななめにレール回転禁止ブロックが置かれているので、列車が来るギリギリにレールを敷こうとすると、手間どってしまった場合、列車が脱線する可能性大だ。写真では、タヌキくんブロックのそばにあるレールを変形させて、足りない分は列車が通り過ぎたところからレールを移動させて使ったぞ。時間がないとツライなぁ。

# 『コロナイ』版、青年の主張弁論大会

## 同盟&搾取でウハウハ

### ステキマン・毒虫・村山

男たるもの、一度は誰かに貢がせて、楽して、生活したーい！　もちろん、このゲームにおいても、こういった主張を生かして先住民相手にやりたい放題だ。まずは適当な部族と同盟を結んで贈り物をもらい、それを売り払ってお金を稼ぐ。そして十分軍資金が貯まったら、軍備を整え、いきなり同盟部族を占領。こうしてひとつの部族を滅ぼしたら、次の部族へ……。〝同盟&搾取〟。この作戦で、もうウハウハですわ。コルテス万歳！

黄金を必ず出すコルテスを仲間にし、堂々と弱者を■い続ける掠奪主義者。

## イヤなヤツらばかりだ

### 岩尾・ファーストフード・ゴワス

え一、『コロナイ』のこと？　なんかムカつくんだよなぁ、あのゲーム。先住民どもは最初こそ愛想いいんだけどさぁ、ちょっとウチのコロニーがデカくなると、すぐに攻撃しかけてくるし。そいで、ウチの部族がアンタのトコ襲ったらしいけどワシは関知しとらんで、とか言って村長らしいのはシラばっくれるときたモンだ。ナメンなよ、タコ。あと、諸外国の連中も自分勝手なことばっか言うなっての。あんまりうるさいと殺しちゃうヨ。

自称フェミニスト。コロニーが落ちると、すぐにリセットする。

## 人道主義で世界を救う

### バカボン佐竹将軍

先住民たちが、かわいらしくてしかたがない小生としては、先住民を攻めたてる諸外国ほど憎たらしいものはない。だって、黙って見てると皆殺しにしちゃうからね（特にスペイン）。そこで小生も、たったひとりだけど先住民防衛隊を結成！　先住民の村々を攻める諸外国勢を見つけたら、すかさず攻撃することにしたのだ。なかなか大変なことだけど、ただ独立を目指すなんてのよりも、プレーしていて気分いいし、それに楽しいぞ。

担当だけに最後までちゃんとやったのはこの人だけ。でも信用度となると？

●シミュレーション　●伊藤忠商事　●発売中
●ウィンドウズ　●9800円

CD専用

# うぉー、議論白熱！ これでいいのか討論会

**佐竹**　というわけで、『コロナイ』もいよいよ最終回。みんなはどうやって遊んでたの？

**岩尾**　やっちゃーやめー、やめちゃーやりーしてまちた。バブバブ。

**村山**　オレはねぇ、独立とかそんなものには興味を持たず、ひたすら占領を繰り返す軍国主義！

**佐竹**　えー、でもさ、『コロナイ』には慈愛の心が大事なんじゃない。

**村山**　うそ！　オレは前のページでも書いたけど、先住民と同盟を結んで、貢がせまくってたけどな。しかも、あきてきたら先住民をやっつけて財宝までもらっちゃう。ラクして生活できりゃ、もう満足。ところで、そう言うキミこそ、どういうプレーしてたの。本当に慈愛に満ちたプレーしてたの？

**佐竹**　いや、オレは中国の春秋時代の晋の文公を目指してるワケ。なんつーの、覇者よ、覇者！　乱暴者揃いの諸外国を束ね、インチキくさい先住民を保護しなきゃね。

**岩尾**　愛がなきゃできないよね。イヤー、サタボー先生は人民を治めるべくして生まれた将器でげす。

**村山**　先住民を保護するってのは、オレも最初のころやってたけど、なんか先住民ってムカツクこと多くない？　こっちを襲っといて知らねぇ（写真1）とか言うんだもん。あの一件以来、俺は軍国主義一直線のファシズム野郎に転職したね。わからない奴にはムチをやる！

**岩尾**　あー、でも村山先生の気持ちはよくわかるわ。あいつら自分は新世界（写真2）の人間だからって高ビー入ってるよなー。

**佐竹**　そうそう。諸外国の兵隊たちも、オレらと平和条約を結んでるっていうのに、なんかオレ様のコロニーのまわりをウロチョロするんだよな（写真3）。まったく、うちのコロニーは深夜のコンビニじゃないっつーの。

**村山**　ウロチョロするといえば、先住民と戦っている最中に現われる馬上の勇士（写真4）は驚異。アイツにはマジでビビらされたな。

**岩尾**　こっちも負けじと改宗してきた先住民（写真5）を馬に乗っけて戦わせようと思ったんだけど、それができねーのにはまいったな。

**佐竹**　いわゆるナンだ、その、内紛させようって腹づもりだな！　まさしく文公亡きあとの晋も、結局は内紛によって魏と趙と韓の3カ国に分裂しちゃったもんな。

**村山**　でも、自分が手を出さずに、他人が戦う姿を見てるのは気楽でいい。なんか陰の支配者みたいで、オレそういうの結構好きだな。

**岩尾**　オレもオレも。

**佐竹**　そんじゃあオレは、焼き鳥屋の親父。なんか悪っぽいでしょ。

**写真1：いかさまな先住民**

➡なにかというとプレーヤーに因縁をつけてくる先住民たち。中でも酋長はインチキくさいうえにタチが悪いから困る。自分の村の目の前で、人のパイオニアや駅馬車を襲っておきながら知らないはないだろう！　絶対にその目で見てたハズなんだからさ。ちょっと、かわいくないヨ。

**写真2：自分だけの新世界**

⬆新世界だって新たに創造できてしまう。これまでの常識は通用しなくなってるぞ。

**写真3：諸外国の兵隊たち**

⬆あつかましさでは先住民にひけを取らない諸外国。強化だけはやめてくれ！

**写真4：無敵の馬上の勇士**

⬆ほとんどムテキング状態の馬上の勇士。これで鉄砲を持ったらもっと強くなる？

**写真5：先住民の改宗**

⬆昨日の敵は今日の友？　宣教師を使って先住民を仲間にすることも可能だ。

## まとめ

『コロナイ』のラストに相応しく、今回はログイン編集部でも屈指のコロニストと呼ばれるふたりのプレーヤーに登場を願ってみました。そんな彼らとの座談会。少しはみんなのためになったでしょうか？　決して、企画がなかったとかじゃないので安心してください。

で、結局のところ、『コロナイ』にはいろいろな楽しみ方があるんですわ。人道主義に軍国主義、それに日和見主義。ま、『コロナイ』をさらに奥深く楽しむためにも、自分なりのポリシーを持つといいでしょう。ヘタな大作のシミュレーションなんかよりも『コロナイ』のほうが先住民や王様、諸外国の冒険者などなど、とっても人間臭くて面白いハズなんだからね。ということで、ガンバってみてね。

# シュテラールを水没から救え!!

## FRAG CHECK

まずシュテラールにたどり着いたら、街の人々に話しかけまくる。全然、言うことを聞かないので腹が立つが、根気よく話かけよう。やがて、徒労となり、城へ行こうということになるので、そのメッセージが出たら城へ向かい、王に話しかける。

王に話しかけたら、今度は浴場へ向かおう。そのあとは晩餐会だが、ここでの操作は必要ないぞ。

さて、そのあとは地下へ行って、書庫を管理しているシュリフトに話しかける。シュリフトは本を取ってこいと言うが、書棚から簡単に見つかるので安心。シュリフトの話を聞いたら、その日やることは終わり。

次の日は、そのまま港へ向かって出発。船に乗っているディンとの会話となるが、この会話が終わったら戦闘になる。戦闘に勝利すると、もうすぐオアゼだが、間に合わないのは本文と同じ。決して間に合う方法はないので、オアゼ到着が遅れても、間違っているわけではないのだ。

次のルーチェの落下地点はオアゼ塞堰と予告された。オアゼ塞堰が破壊されれば、シュテラールは水没する。

そのために、住民たちを避難させるべくシュテラールに向かう、ダイナス一行。しかし、その途上で乗った船に爆薬が仕掛けられてしまう。爆薬を取り除くには、殉職覚悟で爆薬を守っている敵を倒さねばならない。

さあ、戦闘だ。この戦闘は10ターン以内にかたをつけないと、爆薬で船もろとも爆死である。しかし、今までの例から考えてみると、だいたい戦闘は6～7ターンで終わるはずである。今回も敵自体はそんなに手ごわくないので、よほどヘマをしないかぎり、時間内に戦闘は終わるはずだ。心配なら、魔法やカタパルトで援護しつつ、爆薬にレスやファイルヒェンといった足の早いキャラを向かわせるといいだろう。

無事、爆薬の導火線の火を消したら、もう安心。船は一路、シュテラールの街に向かう。

シュテラールの街で一行は、布教よろしく天から光線が降ってくるぞ、と住民たちをトリュマーに避難させようとするが、住民たちは聞く耳を持たない。

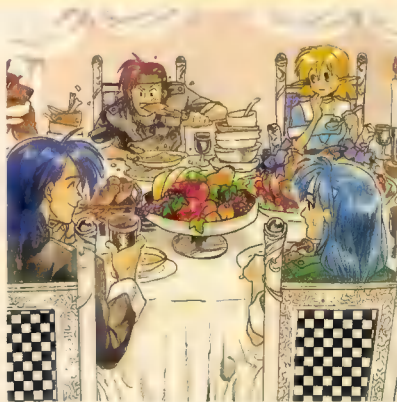
⬆街の人間は皇子であるダイナスの顔を知らないのだろうか？　ちっとも言うことを聞かない。

そこで、ダイナスたちは父である王に頼んで、勅命をもって住民たちを避難させるように頼むことにする。一刻を争う事態なら、最初からそうすりゃいいのに。

王城へ行くと、王は住民を避難させることを快諾する。そこでまだ時間に余裕はあるだろうということで、一行は王から食事に誘われる。でも、その前に風呂で体をキレイにしましょうね。お風呂の中では王の晩餐会に招かれた経験などない者たちに、男湯はダイナスを女湯はディンを講師としてマナー講座が行なわれていた。

その講座が功を奏したか、晩餐はダイナスが父と母に、これまでの経緯を話ながら、とどこおりなく進んで行く。

⬆晩餐会は、なんとか無事終わる。

晩餐の後、ダイナスたちは王宮の書記庫へ向かい、ルーチェなどの資料を調べる。王室の書記団長シュリフトは、ルーチェはカルッセルという人工の月から放たれる。また、古文書によると、カルッセルは人の"気"で動かせるという。そして、その軌道計算を行なっているのが誘拐された皇女ステインディシュテルであり、であるから皇女はまだルーチェが降っていない場所に現われる可能性が高い。

と、ここまで調べがついたところで一行は明日に備え、おやすみ。

次の日、さすがに勅命は効果大で、シュテラールから、人の気配はなくなっていた。だが、これで終わりじゃない。ダイナスたちはオアゼ塞堰にルーチェが落ちないよう、防ぎに行かねばならない。

●ロールプレイング　●風雅システム　●発売中
●PC-9801VX　●1万1800円

CD専用　HD専用

## 船上での戦い!!

⬅この戦闘は、船と船を渡る橋がキーポイントとなる。橋から出てくる敵を包囲してたたけば、かなり楽に勝利をおさめることができるのだ。

オアゼ塞堰はシュテラールのそばに作られた運河の上流にある。であるため、一行は高速船に乗ってオアゼに向かうことにした。

その船上、ディンとダイナスの間でこんな話になる。ちなみにディンとダイナスが親しそうに話しているのをレスとファイルヒェンは、なんとなく複雑そうな表情で見ていたりする。

ディンがダイナスに、こう聞いた。

「ねぇ、ダイナス。ステインディシュテルは大丈夫かしら……」

その意味深な話題をディンから聞いたダイナスは、表情を消そうとして失敗しながら答える。

「うん……、必要だからさらったんだから、命を奪われることはないと思うんだけどね」

「そうね。でも……」

ディンが口ごもったのは、あえてそうしたからだ。

「ああ、女だからなぁ……」

あえて、ここでも指摘はしないが、その意味での身が危ない。いや、ほぼ絶望的であろうことは、メーヴェがさらわれたとき、彼女に向かってシフシルが……。

「あとで、お姫様と同じ目にあわせてやるからな」

などという言葉を投げかけていることから推察できる。

だが、それ以上に言葉を続けられないディンとダイナスであった。

と、ここで相変わらず、タイミングよく敵が現われる。このままでは、予告された時間に間に合うかどうか……。あせるダイナスであったが、ここは冷静に敵を倒さなくてはならない。船上ということもあり戦いにくいが、敵は弱いので楽勝かもしれない。

敵を倒して、オアゼへ船を急がせる。そして、塞堰が見えてきたそのときだった。塞堰に大きな光線が突き立った!!

「間に合わなかった!!」

塞堰からは大量の水流が流出し、高速船に襲いかかる。なすすべもなく船は破壊され、一行は波のなかへ飲み込まれていく……。

⬆水没したシュテラールの街、手がかりもなくこれからいったいどうしよう?

## そして…物語は続く

さて、ここからは一気にスペースの許すかぎり、駆け足で解説するぞ。そうとう突っ込んだことを書くので、自力で解く人は読まないほうがいい。

波に飲み込まれた一行は、シュテラールの街まで流され、そこで気がつく。ここで、装備がすべて流されてしまうのが、ちょっと痛いところだ。どうやら犠牲は出なかったようだが、シュテラールの国土は水びたし。無事、合流した一行はシュテラール城に向かうが、そこにはシュテラール王だけが残っていた。

「私がここを去るわけにはいかない」

手がかりを失った一行は途方にくれるが、ここでディンが、突然、自分がなぜこの時代に、この世界に現実したのかを思い出す。

「あなたたちを、ドーハの都へ連れて行くこと。それが私の使命のひとつ、そう悟ったのよ」

彼女はそう言って、一行をみちびく。ドーハへの扉は、王城にある隠し通路ゲイハムベークにある。幸い城の兵士たちの活躍で、城の地下は完全には沈んでいなかった。そこでゲイハムベークへ向かうのだが、その前に王国の武器庫で装備を整えて置くことを忘れずに。

ゲイハムベークには、簡単な仕掛けがあるが、これは通路の西側にあるスイッチで解決するぞ。

ドーハに着くと一行は、今使われている動石はガイストたちが姿を変えたという衝撃の事実を知らされる。そして姫は、今ビザム塞堰にいるとも教えられる。

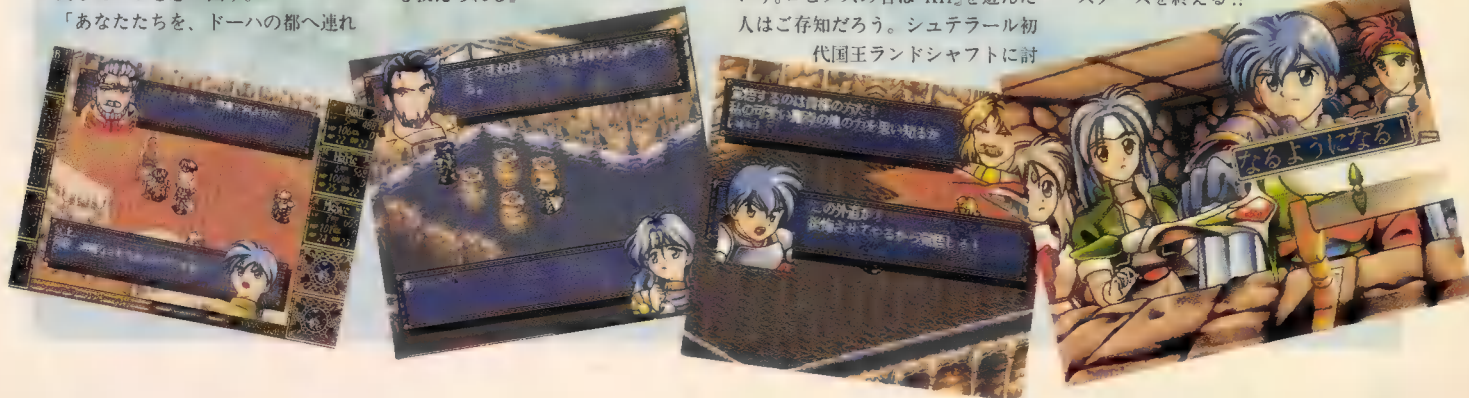
ビザムへもゲイハムベークで行ける。ここにはシャウエルが待ち伏せしている。この戦闘マップには宝箱がたくさんあるが、そのほとんどは爆薬なので、無視するのがいい。ビザムでは『II』でグランバスターを改造して死んだクレーの生まれ変わりタロが、爆砕カタパルトという大砲のようなものを開発しているが、今は姫の救出のほうが先。ビザムの街で宿屋の娘に聞くとシフシルは盗賊船に逃げる寸前だという。ここで盗賊船の前で戦闘となるぞ。その結果、ステインディシュテルは、救出できるが、シフシルには逃げられてしまう。

ステインディシュテルを救出すると彼女の口から、今回の一連の事件の首謀者は、元大臣のペリゲであり、彼はイル・ガ・ロビメスという邪神を復活させることをもくろんでいるという。ロビメスの名は『KH』を遊んだ人はご存知だろう。シュテラール初代国王ランドシャフトに討伐され、封じられた邪神だ。

その復活が、敵の最終目的であったというのだ。

こうして、姫が救出されてから物語は一気にクライマックスへ。シフシルはトリュマーへ向かい、その地下に避難した人々を、爆薬で床を破壊して殺害しようとするが、一行はそれをくいとめ、ついにシフシルを倒す。だが、シフシルを倒しても、なんとその間にシュテラール城は敵の手に落ちている。しかも、国境には、ブリーフルが攻め込んでくる。

これらの危機を多大な犠牲を払うことにより、ダイナスたちは解決するが、その犠牲の内容は伏せる。はっきりいって中盤以降、物語は悲劇の要素を強く打ち出してくるのだ。

だが、それらの悲劇を乗り越えて、ダイナスたちは平和を取り戻すのだが、その過程と結果は自分の目で確かめてもらいたい。以上、ゲームバスターズを終える!!

目的の"魔法のいかり石"を見つけたのに、キランディアの怪奇現象は続いたまんま。さあ、どうするザンシア!?

# 魔法の森

ドッカ〜ン!! とボルケニアの火山爆発でフッ飛ばされたザンシアだったが、着いたのは空中に浮かぶ魔法の森だった……。

てなところから、今回は始めましょうか。魔法のいかり石を見つければ、キランディア上のあらゆる物が消失している怪奇現象がなんとかなる、というマルコとハンドの説を信じて、苦労に苦労を重ねてきたザンシアだったのに。いざ目的の石を手に入れてみれば、それがムダだったんだよね。ホント、お疲れサマです。って自分のことかあ、まったく今までの苦労はなんだったんだ〜!!

コホン、ここまで来て引き返すわけにもいかないので、モンク言ってないで、先に進みましょう。

というわけで、新たな目的地は運命の車輪。そしてそこには、魔法の森にあるリフトに乗らないと行けないのだ。が、ご想像通り、ザンシアはスンナリとリフトに乗ることができません。脅える木々たちが、デ〜ンとジャマをしているのだ。ま、コイツらはあとでナンとかするとして、先に草原に行ってみることにしよう。草原は、画面左手の橋を渡った先にあるぞ。

ところがところが、これまた行く手を阻むヤツがいるのだ。誰も橋を渡らせない騎士、それがザンシアのジャマをするわけ。橋を渡ってしまうためにはコイツの気を何かでそらさないといけないぞ。さあ。毎度おなじみ魔法のポーションで、雪だるまを作って騎士をダマそう。材料は、雪、苔、そして木炭だ。雪と苔はそのヘンにいっぱいあるけど……、問題は木炭。じゃ、木炭の作り方を教えようか。

まず落ちている小枝を拾う。次に転がる石を拾う。これは、橋のたもとの苔をすべて取り払うと出てくる(なんか、こんな格言があったっけ)。最後に、脅えている木々の近くにある火打ち石の上に(どれが火打ち石かは、調べればすぐわかるぞ)小枝を置き、そしてさらに転がる石を置けばオーケー。これで木炭が作れるのだ。

さあ、無事に雪だるまを使って騎士をダマしたかな? では、草原に行ってみよう。ん? なんだかヘンな場所だ。ヘンなカッコし

⬆ここが魔法の森。マップはそんなに広くなく、脅えている木々の先にリフト乗り場、そして画面左の橋の先に草原があるだけだ。でも、ジャマするヤツが多くてね、あ〜あ。

⬆ジャマするヤツその1は、画面左にいる騎士。ザンシアが橋を渡ろうとするのを、妨害するんだよね。さ〜て、いったいどうやってアイツをやりすごそうかな……。

⬇な、なんじゃ、あの飛び跳ねている"足"は!? 橋の先にある草原では、こんな非常に奇妙な光景が繰り広げられていた。ひょっとして、あの"ハンド"と関係があるのか?

●ロールプレイング ●スタークラフト ●発売中
●PC-9821、FM TOWNS

⬇ジャマなヤツその２は、脅える木々。コイツらを写真のようにどかさないと、リフト乗り場へ行くことはできません。どかすためには、〝魔法のドラム〟が必要だぞ。

⬆やっとの思いでやって来たリフト乗り場。マップは狭いけど、苦労するのは今までと同じだったでしょ？　さあ、リフトを動かしているリスに木の実をあげて山頂に行こう。

た鉛の像があるし、おまけに〝足〟がピョコピョコ飛び跳ねている!?

とにかく、足を追いかけている人たちの話を聞いてみなくちゃいけないんだけど、足を捕まえるのに夢中で相手になってくれない。しょうがないから、足を捕まえるのに協力してあげよう。そのためには、〝一日一善〟の魔法が役立つのだ。これはその名の通り、いいことをすると見返りがあるという魔法。なになに像を磨け……、おっ、都合よく鉛の像がある。コイツを錬金術師の磁石を使って金に変えたら、磨いたことになるよね。

あ〜、いいことをすると気持ちいいなあ。おまけに、宝箱まで開いてラッキー!!　中には、ジャッキと魔法のドラムが入っていた。ジャッキで足の動きを止め、魔法のドラムで脅える木々たちを愉快な気持ちにしてあげれば、タメになる情報が聞けて、しかもリフト乗り場にも行けるようになるのだ。ちなみに、タメになる情報については、実際に男たちから自分で聞いてみてくださいな。いや〜、まったく、ホントにビックリ!!　なんて感じの情報が聞けるぞ。

よっしゃ、リフト乗り場だ。これで山頂に行けばいいんだな……、ってここでも問題が発生。リフトは、なんとリスがまわしている輪によって動力を得ていたのだ。でもザンシアがリフトに乗ろうとすると、リスは輪をまわすのをやめてしまう。イジワル。こうなりゃリスをどかせて、代わりにさっき木炭を作るときに使った、転がる石を置くしかない。イジワルなリスをどっかにやっちゃうには、彼の好物を探してきて渡すといいぞ。その好物は、木の実。ドングリ、松ぼっくり、そしてクルミを見つけて来よう。この３つをあげると、リスはホイホイと持ち場を離れて、どっかへ行ってしまうのだ。

さあ、今度こそ山頂へ行ける。山頂ではどんな冒険がザンシアを待つのか!?　そして、キランディアの運命やいかに!?　というわけで、あとは自力でガンバッてねん。

## さあ、旅もあとひと息!!

## じゃあ 今後のハイライトシーンをご紹介

とはいえ、ここで終わってしまうのもアイソがないんで、今後の展開をちょっとだけ教えましょう。

このあとすぐにザンシアは、山頂から下りてくるリフト上で争う、マルコとハンドの姿を目撃する。ということは……、そう、すでにハンドはその目的を果たしたということだ。本気で急がないと、キランディアのすべてが消えてしまうぞ。しかし、最終目的地の運命の車輪には、虹を渡って行かなくちゃいけないのに、肝心の虹作製機がハンドによって壊されちゃってるし、ザンシアが雪男にさらわれちゃうしと、もうた〜いへん。

でも、あと少しでエンディング。ホント、もうひと息だぞ!!

⬆山頂にあるリフトの駅。ザンシアはもちろん着替えてます。やっぱり、オシャレ!!

⬅虹の部屋。ここから運命の車輪へ行くのだが、どうやって？　う〜む、謎だよなあ。

⬆リフトに乗っていたら、マルコがハンドに襲われていた。なぜ？　仲間だと思っていたんだけど……。

➡これが、最後の難関の悩みの塔。ここで失われた車輪を手に入れろ。最後だけにホント難しい!!

## アルティメット・ブレイド

団体対抗戦や異種格闘技戦は、ただでさえ盛り上がるものだが、このゲームでは世界中のあらゆる格闘技が一堂に会し、最強を競い合ってしまうのだ!!

# 最強格闘家の証を勝ち取るべし!!

前号では攻略をお休みしたので、今回は改めて『アルティメット・ブレイド』というゲームの、基本部分について説明していくことにしよう。すでにゲームの概要を知っているという人も、復習をするつもりで読んでみてくれ。

ゲームのタイトルにもなっている〝アルティメットブレイド〟とは、2年に一度開催される総合格闘技大会のことで、この大会に優勝した者は、次の〝アルティメットブレイド〟が開催されるまでの間、最強の称号を得るのだ。この大会に参加する格闘家たちは、流儀やウェイト、性別といったレギュレーションによる区別抜きでリングに上がらなければならず、そういったルールのないトーナメントだからこそ、最強を選ぶのにふさわしいと認められているワケだ。

プレイヤーの目的は、ふたりの弟子を育て、〝アルティメットブレイド〟で優勝させることであり、最強の格闘家を育てる、と言い換えることもできるだろう。とはいえ、目的に到着するまでの道のりは険しく、地道な努力が要求される。今回は弟子たちを鍛え上げるのに欠かせない、さまざまなトレーニングを中心に解説していくぞ。

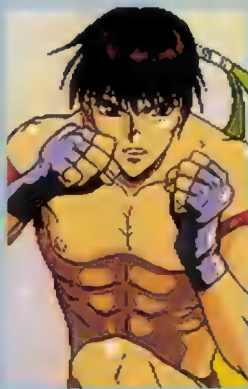
⬅〝最強〟の称号を得るために、格闘家たちはこの大会に集まってくるのである。

## キミは誰を鍛えるか!?

**鳴滝雅昭**

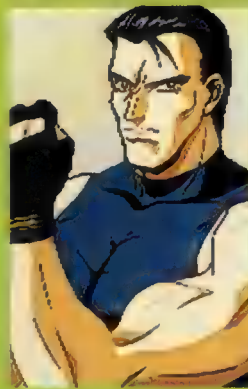
フルコンタクト空手団体、白虎会館のエースだった男。5人の弟子候補の中では、最も安定した実力を持つが、軽い性格がトラブルを呼ぶことも。

**六車あかね**

六車流という古武術の使い手。……なのだが、現役の女子高生ということもあって、実戦経験は乏しい。常人離れした敏捷さを生かしたいところだ。

**チャンプア・チョーワイクン**

行方不明の妹を探している、若きムエタイチャンプ。ムエタイ選手らしく、体は頑健そのもの。性格も真面目だが、繊細すぎるきらいがある。

**レジー・モーガン**

元全米女子ライトヘビー級チャンピオン。スープレックスを主体にしたパワーファイトで、勇名を馳せた。ファイトスタイルどおりの豪快な性格。

**ヴォルク・マレンコ**

旧ソ連の特殊部隊出身で、コマンド・サンボの使い手。多彩で強力な関節技と、トップクラスの実戦経験を誇る。身のこなしがやや鈍いのが難。

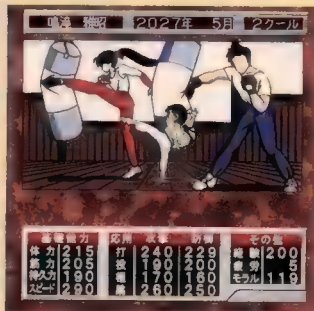
●シミュレーション ●POPCOM SOFT ●発売中
●PC-9821 ●1万2800円

HD専用

# 鍛練なくして最強たりえず!!

弟子たちはいずれも、その道では5本の指に入ろうかという優れた格闘家たちだ。だが、様々な流儀が一堂に会する〝アルティメットブレイド〟での戦いを勝ち抜くためには、まだまだ実力不足と言わざるを得ない。総合格闘家に苦手な分野があってはならないワケだが、そのように育てられるかは、師匠であるプレーヤーの手腕にかかっている。効率よく鍛えるためにも、トレーニングについてよく知っておくべきだろう。

弟子はトレーニングを通じて、固有のパラメーターを伸ばしていくが、これは大別すると基礎と応用のふたつに分けられる。前者は肉体能力を表わし、体力、筋力、持久力、スピードの4種類がある。後者はどういった系統の技に熟練しているかを表わし、打撃技、投げ技、極め技(関節技)、跳び技の4種類がある。欠点のない格闘家に育てるなら、これらのパラメーターをバランスよく成長させてやる必要があるだろう。

## 基礎トレーニング

基礎パラメーターを上昇させるのが、このトレーニングだ。各パラメーターに対応したものに加えて、モラルを上げる〝精神修養〟と、疲労を回復させる〝休養〟の6種類のメニューがある。いくら技に熟練していても、基礎体力がなければ勝ち残れない。地味だからといって、おろそかにしないように。また、モラルは何かと下がりがちなので、定期的に〝精神修養〟を組み込んでやるといいだろう。

## 応用トレーニング

応用パラメーターを上げるトレーニング。このトレーニングを行なうと、各種応用パラメーターが上昇するワケだが、上昇した数値を攻撃と防御に割り振ることになる。この割り振りによって攻撃重視、防御重視の個性付けができるのだ。他に経験を高める〝スパーリング〟というメニューもある。経験を積んだ格闘家は、カードバトルで手元に有利な札が来る傾向があるので、高めておいて損はない。

## スペシャルトレーニング

これはトレーニングセンターで、チケットを購入してから組み込むメニューだ。すべての基礎パラメーターを上げる、〝水泳トレーニング〟と、すべての応用パラメーターを上げる〝科学トレーニング〟、難度の高い技を習得させる、〝特別講師〟、1ヵ月間外国で修行し、基礎、応用パラメーターを1種類ずつ上昇させる〝海外遠征〟がある。どれも効果が高いので、資金に余裕があるなら積極的に行ないたい。

## アイコンとその役割

### スケジュール

トレーニングのスケジュールを決定する。このゲームのトレーニングは、1ヵ月分、4クールのスケジュールをまとめて決定するシステムになっている。1クールごとに、ひとつのトレーニングをこなしていくのが普通だが、〝海外遠征〟のように、4クールを消費する特別なものもあるのだ。

### 会話

弟子に調子を聞いたり、叱ったり誉めたりするときに使う。会話がうまくいけば、弟子の疲労が若干回復し、さらにモラルが上昇するが、弟子が有頂天になったり、ふてくされてしまうこともある。この場合、疲労が増し、モラルも下がってしまう。弟子の性格によって、アメと鞭を使い分けよう。

### 技データ

弟子の今までの戦績や、習得している技のデータはここで見ることができる。技のデータは試合が始まってからは参照できないので、コンビネーション技のカードの組み合わせなどはちゃんと確認しておこう。カードバトルが始まってから、わからないと言い出しても、どうにもならないぞ。

### 外出

街に出て、さまざまな施設を利用する。スペシャルトレーニングのチケットや疲労回復の薬を購入するのも、ここで行なう。他にも格闘技の試合を観戦したりできるぞ。また正月に外出すると、おみくじを引くことができる。この占いの結果によって、弟子の調子が変動するので、試してみよう。

### アイテム

街に出て購入したアイテムを使うときは、ここをクリックすべし。アイテムで頻繁にお世話になるのは、やはり疲労回復系のものだろう。とくに試合に出場した次の月は、弟子も激しく疲労しているので、アイテムに頼ったほうがいい。貴重なクールを使って休養させるよりも、効果的なはずだ。

●ネオジオ ●ROM版：12月1日発売予定/32000円
●CD版：12月22日発売予定/8800円 ●SNK

続編はどうなっちゃうのかと、不安と期待の入り交じる中、いよいよ登場の『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』。今回使用できるのは、『真・侍魂』に登場した7人と、新キャラ5人を加えた全12人。その12人とは、覇王丸、ナコルル、服部半蔵、ガルフォード、千両狂死郎、橘右京、牙神幻十郎、そして新キャラのリムルル、首切り破沙羅、緋雨閑丸、花諷院骸羅と、1作目に敵として登場した天草四郎時貞だ。1作目のタムタム使いで、またもや使用キャラがいなくなってしまった人、残念でした。しかたないので新キャラで、がんばって究めましょう。

さて、使用キャラこそ12人だが、今回、剣質というシステムが加わったのだ。〝修羅〟と〝羅刹〟のふたつがあり、キャラ自体の特性が変わるというシロモノ。同じ覇王丸でも剣質によって、使える技や戦いかたが異なるというワケ。また、オートガード付きの〝剣客〟、ノーマルの〝剣豪〟、怒りゲージが常に満タンでいかなる攻撃もガードできない〝剣聖〟という、3段階のレベルが用意されているので、場合によってはいろいろな戦いを楽しめそうだよね。

ちなみに今回の目的は〝鬼〟と呼ばれる壬無月斬紅郎を倒すこと。そして主人公は、鬼に関するわずかな記憶を頼りに自分の過去を探す少年、緋雨閑丸だ。

## 新!? サムライスピリッツのシステムは……

外伝的な作りではあるが、人気シリーズの最新作ということで新しいシステムも追加されているぞ。第一に挙げられるのは、〝剣質〟と〝レベル選択〟。これは本文中でも説明したので、ここではそのほかのものについて説明しよう。

シリーズを通しての〝怒りゲージ〟や〝鍔ぜり合い〟など、サムライスピリッツならではのシステムはもちろん残っている。しかも、〝怒りゲージ溜め〟と〝見切り〟、〝回り込み〟というシステムが加わったのだ。これは『ザ・キング・オブ・ファイターズ』にあった、〝パワー溜め〟と〝攻撃避け〟に対応しているものなので、『KOF』ファンならワリとすんなり馴染めそうだね。また、〝鍔ぜり合い〟のほかに〝睨み合い〟が加わったり、前作までの〝武器破壊必殺技〟が〝武器飛ばし必殺技〟に変更されたりしている。そのほか、操作方法でも弱斬り、中斬り、強斬り、蹴りが各ボタンに割り当てられているなど、かなりハデな変更がなされているのだ。そうそう、空中ガードも可能になっているぞ。

■閑丸対リムルルの鍔ぜり合いだ。睨み合いのあとは、この鍔ぜり合いになるか、双方がすり抜け、武器が飛んだり、ということになる。

⬅写真はちと違うケド、剣聖レベルだと、武器飛ばし必殺技が常時可能で、しかもガード不能なので、すごい試合になりそう。

## 覇王丸

| | 必殺技 | | |
|---|---|---|---|
| 修羅 | 斬鋼閃 | 武 | →↘↓↙←+C |
| 修羅 | 奥義　旋風裂斬 | 武 | ↓↘→+斬る |
| 修羅 | 奥義　弧月斬 | 武 | ←↙↓↘+斬る |
| 修羅 | 奥義　疾風弧月斬 | 武 | 踏み込み中→↘↓↙+斬る |
| 修羅 | 奥義　烈震斬 | 武 | ←↓↙+斬る |
| 修羅 | 奥義　飛翔旋風裂斬 | 武 | 空中で↓↘→+斬る |
| 修羅 | 奥義　飛翔烈[illegible]斬 | 武 | 空中で↓↙←+C |
| 羅刹 | 牙突 | 武 | 大斬りヒット後　C |
| 羅刹 | 飛燕 | 武 | しゃがみ大斬りヒット後　C |
| 羅刹 | 奥義　旋風裂斬・刹(せつ) | 武 | ↓↘→+斬る |
| 羅刹 | 奥義　弧月斬 | 武 | →↘↓↙+斬る |
| 羅刹 | 奥義　疾風弧月斬 | 武 | 踏み込み中→↘↓↙+斬る |
| 羅刹 | 剛破 | | →↓↘+D |
| 羅刹 | 旋風波 | 武 | ↓↘→+D |
| 羅刹 | 凪刃(なぎやいば) | 武 | ↓↙←→+C |

| | 武器飛ばし必殺技 |
|---|---|
| 修羅 | 秘奥義　天覇封神斬 武<br>→↓↘→↓↘+AB |
| 羅刹 | 秘奥義　天覇断空烈斬 武<br>→←↙↓↘→+CD |

## 天草四郎時貞

| | 必殺技 | | |
|---|---|---|---|
| 修羅 | [illegible]刻（前） | 武 | ←↙↓↘→+D |
| 修羅 | 逢魔刻（後） | 武 | →↘↓↙←+D |
| 修羅 | 死霊刃 | 武 | ↓↘→+斬る |
| 修羅 | 汝、暗転入滅せよ（上昇） | 武 | →←↙↓↘→+C<br>斬る（攻撃）蹴る（中止） |
| 修羅 | 戒烈掌 | | →↘↓+C |
| 修羅 | 天照封凰拏 | 武 | ←→←→+斬る |
| 修羅 | [illegible]氣断 | 武 | ←↙←+A |
| 羅刹 | 逢魔刻（前） | 武 | ←↙↓↘→+D |
| 羅刹 | [illegible]刻（後） | 武 | →↘↓↙←+D |
| 羅刹 | 冥府[illegible]障弾 | 武 | ↓↘→+斬る |
| 羅刹 | 汝、暗転入滅せよ（上昇） | 武 | →←↙↓↘→+C<br>斬る（攻撃）蹴る（中止） |
| 羅刹 | 戒烈掌 | | →↘↓+C |
| 羅刹 | 降魔招来破 | 武 | ←→←→+斬る |
| 羅刹 | 瘴氣断 | 武 | ←↙←+A |

| | 武器飛ばし必殺技 |
|---|---|
| 修羅 | 凶冥十殺陣 武<br>←→↓↘+BC |
| 羅刹 | 凶冥十殺陣 武<br>←→↓↘+BC |

## リムルル

| | 必殺技 | |
|---|---|---|
| 修羅 | カムイ シトゥキ | ↓↙←→+C |
| 修羅 | コンル メム | ←↙↓+A |
| 修羅 | ルプシ クアレ | ↓↘→+斬る |
| 修羅 | コンル シラル | 空中で→↘↓+A |
| 修羅 | ルプシ テク ヌム(チィウ) | →↘↓↙←+B |
| 修羅 | コンルノンノ | ←↓↙+A |
| 羅刹 | ルプシ トゥム | (立ち)→+AB<br>(しゃがみ)↘+AB |
| 羅刹 | コンル メム | ←↙↓+A |
| 羅刹 | ルプシ クアレ | ↓↘→+斬る |
| 羅刹 | コンル シラル | 空中で→↘↓+A |
| 羅刹 | ルプシ テク ヌム(ヤク) | →↘↓↙←+D |
| 羅刹 | ウプン オフ | 斬るボタン連打 |

| | 武器飛ばし必殺技 |
|---|---|
| 修羅 | ルプシ カムイ エムシ<br>→↘↓↙←<br>→↘↓↙←+CD |
| 羅刹 | ルプシ カムイ エムシ<br>→↘↓↙←<br>→↘↓↙←+CD |

## 緋雨閑丸

| | 必殺技 | | |
|---|---|---|---|
| 修羅 | 緋刀流　五月雨斬り | 武 | →↘↓↙←+斬る |
| 修羅 | 緋刀流　霧雨刃・豪雨 | 武 | ↓↘→+斬る |
| 修羅 | 緋刀流　氷雨返し | 武 | ←↙↓↘→+A |
| 修羅 | 緋刀流　雨流狂落斬 | 武 | ←↓↙+斬る |
| 修羅 | 緋刀流　梅雨円殺陣 | 武 | →↘↓↙+斬る |
| 羅刹 | 緋刀流　時雨 | 武 | 空中で↓+C |
| 羅刹 | 緋刀流　小雨 | 武 | 空中で↑+C |
| 羅刹 | 緋刀流　霧雨刃 | 武 | ↓↘→+斬る |
| 羅刹 | 緋刀流　雨流狂落斬 | 武 | ←↓↙+斬る |
| 羅刹 | 緋刀流　梅雨円殺陣 | 武 | →↘↓↙+斬る |

| | 武器飛ばし必殺技 |
|---|---|
| 修羅 | 緋刀流禁じ手　[illegible]狂風斬 武<br>←↘↓↙←<br>→↘↓↙←+CD |
| 羅刹 | 緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃 武<br>→←↘↓↙→+AB |

## 首切り破沙羅

| | 必殺技 | | |
|---|---|---|---|
| 修羅 | 刺し足 | | 空中で↓+D |
| 修羅 | 友引 | 武 | ←↙↓↘→+A |
| 修羅 | 影縫い | 武 | →↘↓↙←+斬る |
| 修羅 | 影吸い | | ↓↙←+D |
| 修羅 | 空刺し | 武 | ジャンプ頂点で↓↘→+斬る |
| 修羅 | 地刺し | 武 | ↓↘→+斬る |
| 修羅 | 鵺魂 | 武 | ←↙↓↘+C |
| 羅刹 | 刺し足 | | 空中で↓+D |
| 羅刹 | 友引 | 武 | ←↙↓↘→+A |
| 羅刹 | 影出 | 武 | →↙↓↘+斬る |
| 羅刹 | 影吸い | | ↓↙←+D |
| 羅刹 | 空刺し | 武 | ジャンプ頂点で↓↘→+斬る |
| 羅刹 | 地刺し | 武 | ↓↘→+斬る |
| 羅刹 | 影騙し | | →←→+A～D |

| | 武器飛ばし必殺技 |
|---|---|
| 修羅 | 影舞い・酬 武<br>←↙↓↘→←+AB |
| 羅刹 | 影舞い・夢弾 武<br>←↙↓↘→←+BC |

## 花諷院骸羅

| | 必殺技 | | |
|---|---|---|---|
| 修羅 | ぶちのめし | 武 | 空中で↓+C |
| 修羅 | 百貫落とし | | 空中で↓+D |
| 修羅 | 喝！ | | ↓↙←+A |
| 修羅 | かちあげ | 武 | →↓↘+斬る |
| 修羅 | みだれうち | 武 | ↓↘→+AB |
| 修羅 | 地震丸 | 武 | ↓↓+AB |
| 修羅 | つかむぞ～　組み天井 | | ←↓↙+A |
| 修羅 | つかむぞ～　石頭 | | ←↓↙+B |
| 修羅 | つかむぞ～　尻めくり | | ←↓↙+C |
| 羅刹 | 百貫落とし | | 空中で↓+D |
| 羅刹 | 喝！ | | ↓↙←+A |
| 羅刹 | ぶちころし | 武 | ↓↘→+斬る |
| 羅刹 | 地震丸 | 武 | ↓↓+AB |
| 羅刹 | 円心殺　～天 | 武 | ↓↙←→+AB |
| 羅刹 | 円心殺　～地 | 武 | ↓↙←→+CD |

| | 武器飛ばし必殺技 |
|---|---|
| 修羅 | 拳舞 武<br>↓↘→↓↘+AB |
| 羅刹 | 拳舞 武<br>↓↘→↓↘+AB |

※コマンドはキャラクターが右向きのときのものです。武は武器あり時のみの必殺技です。

●アーケード ●稼動中
■セガ

前号でアウトラインを紹介した、『ファイティングバイパーズ』を引き続き紹介しよう。

まず操作方法だが、レバーひとつと、パンチ、キック、ガードの3つのボタンを使うのだ。この方法は『バーチャファイター』と同じで、パンチボタンを押せばパンチを出し、キックボタンならキックを出す。ただし、各キャラはコマンド技を持っているので、ただ殴る蹴るだけではないぞ。詳しくは、下のコラムを参照ね。そして、敵の攻撃をガードするときは、レバーをうしろに倒すのではなく、ガードボタンを押すのだ。『バーチャファイター』をプレーしたことがある人なら、操作に関しては同じなので想像しやすいだろう。

ただ、『バーチャファイター』と違うところは、一見大味なところだ。このゲームの場合も、もちろん相手プレーヤーとの攻撃の読み合い、つまり戦いの駆け引きが中心なんだけど、キャラクターの技がオーバーアクションだったり、トリッキーだったりする。そのため、パンチで牽制して相手のスキを攻撃、という感じではないのだ。とにかく技をくり出して、攻撃が当たったら連続して技を出す。そんな感じ。そうだなあ、『バーチャファイター』をプロの格闘家の試合とするなら、『ファインティングバイパーズ』は道端のケンカといったところかな。もちろん、美しい連続技でゲーセンのギャラリーを魅了することもできるだろうけどね。

写真を見てもらうとわかるけど、このゲームに登場するキャラはいわゆるストリートファイターと呼ばれるキャラだ。チーマーの元リーダーや海兵隊志望の女性など、戦う目的や本職(?)は様々。だからこそ、ケンカみたいなんだよね。すでに出まわっているので、見かけたら一度プレーしてみよう。特に格闘ゲームがニガテな人はね。

⬅ポリゴン格闘ゲームならではの、こんなシーンも見られます。手前にキャラが飛んでくるなんて、結構ビビってしまうんだな。

## ポイント1 とにかくハデなのだ

このゲームのハデさは、効果や演出にある。たとえば、■に攻撃がヒットしたときに出る火花。現実ではそんなことないんだろうけど、いかにも攻撃が当たったぞ！ という実感があっていい感じだ。

そしてもうひとつ特筆しておきたいのは、相手のプロテクターを破壊したとき。この瞬間を、なんと、まるで映画みたいな演出で、カメラアングルを変えて何度かリプレーしてくれるのだ。もちろん、その間はゲームは中断。自分がヤラれ役だったら悔しいんだな。

➡よく見ると、ジェーンのプロテクターが取れてますな。これが取れるシーンは、カメラアングルを変えて、3回もリプレーしてくれるのだ。映画みたい。

## ポイント2 イカす技がたくさん

決められた順番で、レバーやボタンを操作すると繰り出される特殊な技。これをコマンド技と呼ぶんだけど、このゲームにも、ほかの格闘ゲームと同じように様々な技が用意されている。しかも、従来の格闘ゲームのような複雑なモノばかりではないので、■■ゲームに不慣れな人でもそこそこ遊べそうだ。

## ポイント3 壁が緊張感を生む

戦う場所の四方が壁で囲まれているのも、このゲームの特徴だ。これによって、相手から逃げれば逃げるだけ、壁に追い込まれて不利になるし、敵キャラとの距離が開きすぎることもないので、常に戦闘状態なのだ。これにより、緊張感のある戦いができるぞ。もちろん、壁を利用した特殊な技もあるよ。

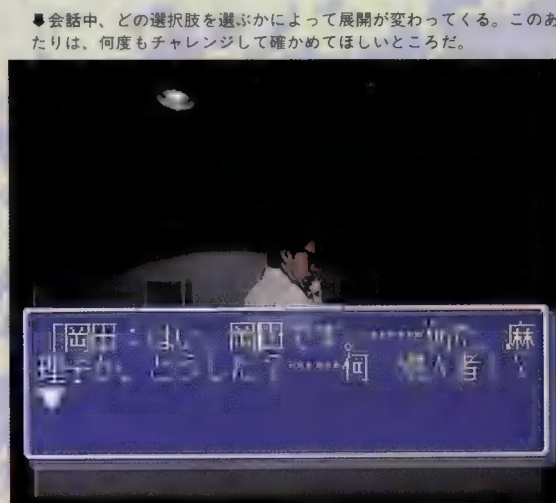
# NIGHT HEAD THE LABYRINTH

●プレイステーション　●発売中
●5800円　●フジテレビ

以前、フジテレビで深夜に放映されていた、『ナイトヘッド』という番組をご存知だろうか。1992年10月８日から始まった、超能力兄弟の過酷な戦いを描いたドラマだ。その超能力兄弟は、豊川悦司(霧原直人役）と武田真治(霧原直也役）が演じているのだが、これがまた一部で爆発的な人気を呼び、今もなおそのブームは続いているほどだ。オリジナルサントラが発売されたり、全21話＋番外編を収録したビデオ(全７巻)が発売されたり、はたまた映画まで公開されてしまうのだから、その人気がどれほどのものかというのは推して知るべしだろう。なお、ビデオはレンタル店でも好評のようで、今もってレンタル中の札がぶら下がっている始末だ。

そして、そんな「ナイトヘッド」が、今度はゲームになったのである。プレーヤーは、霧原兄弟が脱走したあとの御厨研究所に訪れ、そこで不思議な体験をしていく。御厨研究所というのは超能力研究施設で、霧原兄弟は、超能力を持ったがために普通の生活ができず、ここに隔離されていたのだ。御厨研究所で起こる数々の現象を、キミは受け入れられるだろうか？

ゲームには、画像やムービーなどが多数収録されており、随所に流れるようになっている。またドラマのほうでも明らかにされなかった御厨研究所内部が、３Ｄグラフィックで再現されているというのもファンにはたまらないところだろう。クリアーすると、シナオリやムービーなどを閲覧できるファンクラブモードが出現するので、ナイトヘッドフリークは絶対にプレーしよう。

⬆ゲームは、３Ｄグラフィックで再現された御厨研究所内で進んでいく。いったい何が起こるのだろうか……。

⬇会話中、どの選択肢を選ぶかによって展開が変わってくる。このあたりは、何度もチャレンジして確かめてほしいところだ。

## 主要人物紹介

### 霧原直人

◆小[illegible]15年間、御厨研究所に収容されていたが、[illegible]直也と[illegible]脱走。サイコキネ[illegible]ス[illegible]能力を[illegible]。

### 霧原直也

◆6歳のときから兄[illegible]とともに収容されていたが、15年後、脱走。[illegible]持つ。

### 岬老人

◆御厨研究所の[illegible]も関与した超能力者。[illegible]と[illegible]先"、[illegible]意味。かなりのパワーを持っていた。

### 御厨恭二郎

◆御厨[illegible]所所長。旧ソビエト科学技術[illegible]も籍を置いて[illegible]のある、国内屈指の脳[illegible]者。

## NIGHT HEAD関連商品もチェックせよ

ナイトヘッドは、関連グッズも多く発売されているので、まだその世界を体験したことのない人は、これを機会に触れてみるといいだろう。原作となるノベルが角川書店から発売されており、これが全4巻＋アナザーストーリーの計5冊。そしてビデオのほうは、テレビシリーズが全6巻＋アナザーストーリーの計7巻と、劇場版がポニー・キャニオンから発売されている。気に入ったら、CDもあるので聞いてみよう。

### CD

⬆ポニー・キャニオンから発売されているテレビ版サウンドトラック。映画版もあり。

### ノベルズ

⬛角川書店から発売されているノベルは、全部で5冊。各1500円（トライアルは1400円）。

### ビデオ

⬅写真は劇場版のパッケージ。3800円で発売中だ。テレビ版もあるぞ。

## ファンにはたまらないムービーの数々

ご覧のように、ゲーム中にはドラマから抜粋された数々のムービー、および静止画像が山のように登場する。しかも登場の仕方が、いかにもナイトヘッドな感じでかっこいいのだ。けれども、テレビシリーズを見た人ならば、どれがどの場面の映像かというのはすぐにわかるだろうが、そうでない人はちょっととまどってしまうかもね。これらの映像は、ゲーム終了後、ファンクラブモードでゆっくり楽しむこともできるので、がんばってクリアーしよう。

### 双海翔子

⬅ある日突然、謎の失踪をとげた高校生。精神体への進化を果たした、とは御厨所長の見解である。

### 曽根崎

⬅元研究所収容者。[illegible]ントロールを身につけているが、御厨[illegible]をめ[illegible]り対[illegible]、[illegible]走。

### 友枝真理子

⬅御厨所長の秘書兼研究所職員。霧原[illegible]よく、[illegible]

### ARK コーポレーション

⬅[illegible]によって設[illegible]され[illegible]材[illegible]。[illegible]研究所の敵対施設か？

# F1 LIVE INFORMATION

●サターン　●発売中
●5800円　●セガ

グランプリの開催も終わり、ワールドチャンピオンは2年連続でミハエル・シューマッハーが獲得。なんとも当たり前の結果で、別段驚くこともなかったのだが、来季の移籍ぶりには目を丸くした人も多いのではないだろうか。シューマッハーのフェラーリ入りや、アレジのベネトン入りなどなど、これまでとはガラッと様相を呈したＦ１が見られそうである。

さて、そんな中で発売される、この『Ｆ１ LIVE INFORMATION』なのだが、当然データは今季のもの。しかし、なんと実況中継が入っており、三宅アナウンサーと解説の今宮純氏、そしてピットレポーターの川井ちゃんが、キミの走りを熱く語ってくれるのだ。野球やサッカーの実況ものは最近はやりだが、Ｆ１では初めての試み。だけど、うまくハマっていて、思わず「大きなお世話だ！」と川井ちゃんに突っ込みを入れたくなってしまうほど。ホントにテレビを見ているようなのだ。

ただ、このゲームは走りと実況を楽しむ目的で作られたようで、登場ドライバーは５人、登場コースは３種類となっている（詳しくは下記参照)。既存のもののように、シリーズを争ってチャンピオンを目指すというモードはついていないので、そのあたりはお間違えのないように。そうそう、セガオリジナルコースもあるぞ。

## ドライバーは5人

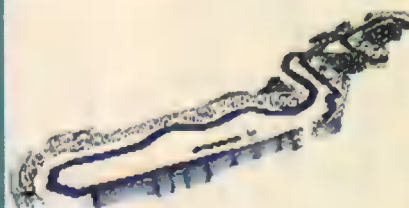
登場するドライバーは、写真の5人。日本ではメジャーな人たちばかりだね。ベルガーファンはちょっと残念お悲しい。それぞれエンジン音も違うので、聞き比べてみるのもいいかも。

## コースは3種類

選べるコースは以下の3種類。これもメジャーどころだけ。シルバーストーンあたりも入れてほしかったところだね。とはいえ、各コースは各々の特徴に再現されているので、Ｆ１マニアの人はこのゲームで走ってみては？ 減速もきちんとしなければならず、その点から見るとかなりリアルだ。レースものはこうでなくちゃね。

HOCKENHEIM

MONTECARLO

SUZUKA

## セッティングもかっこいい

マシンのセッティングは、フロントウイング、リアウイング、タイヤ、燃料の4種類が変更可能。まあＦ１好きにはちょっともの足りないかもしれないが、ゲーム性を考えると、走りがシビアな分、セッティングはこの程度で十分なのかもしれないね。

それよりも、驚かされるのはこのグラフィックだ。ポリゴンで描かれたＦ１マシンが、セッティングポジションによってグイングイン動くのである。Ｆ１ゲームもここまできたか、という感じなのだが、タイヤが８角形でちょっと残念。これはなんとか丸くしてほしかったなあ。続編が出るようならそのときはお願いします。

⬆このアングル、かっこいいよね。フロントウイングは４段階の調節が可能だ。

⬇リアウイングも４段階の調節が可能。フロントと合わせてセッティングしよう。

## 実況にのってブンブン走れ！

レースは、各コースとも８周で争われる。予選はなしで、いきなり決勝なのだが、どうしてプレーヤーが24番グリッドなのだろう。登場するドライバーに失礼なような気が……。ま、それはさておき、いざレースがスタートすると、おなじみの人たちがもうしゃべりにしゃべりまくってくれます。自分の走りに解説がつくというのは、結構気持ちいいものなのだ。ぶつかるとイヤミなことも言われたりするけどね。

### 逆走です！何を考えてるんだ？

➡逆走したときもちゃんと実況してくれる。これがなかなか笑えるので、一度聞いてみてほしい。

### お～っと アレジ、クラッシュ！

➡ガードレールや他車にぶつかったりすると、「クラ～シュッ！」の声が、恥ずかしいぞ。

### さすがですねぇデーモン・ヒルは

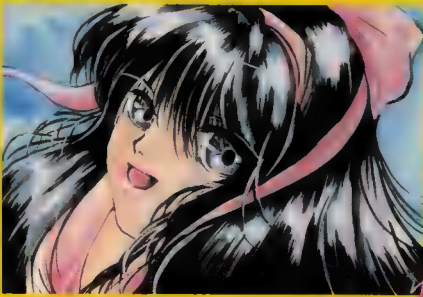
⬆オーバーテイクのときなんかはほめてくれたりする。どんなもんだい！

## アミパラ CATCH UP

別にイベントレポートをするワケでもないのに、いきなり増ページのアミパラはいかがでしたでしょうか。もっとたくさんの人のイラストを見たいっていう意見もあるようですが、そのためには、もっとたくさんの人の投稿が必要なのです。ってことでこれからもよろしく。

というところで、19号のプレゼントの当選者を発表しちゃいましょ～。な～んて、いやぁ、発表が遅くなっちゃってごめんネ。

●SFC版『学校であった恐い話』
群馬県　石川雅人
神奈川県　田中[illegible]
●『ヴァンパイアハンター』フィギュア　デミトリ
愛媛県　久米常博
ドノヴァン
埼玉県　野川みちよ
モリガン
大分[illegible]　石河有紀子
フェリシア
東京都　北田泰彦
おめでとうさんです。

⬇東京都　Σ

⬆今はなき「TOWNS WORLD EXPO」あてに送られてきたナコルル。ま、いっか。

⬇埼玉県　栢間あやめ

➡前作との絵柄の違いに賛否両論ありますが、いいんです。オヤジがシブイから。

# 輝け第1回 IWDK ドット絵王選手権大会

INTERNATIONAL WARLD DOT KING

テーマ：ネコ

ドット絵とはRPGのキャラクターなどに使われている、ドットをひとつずつ打って描かれるグラフィックのことだ。ドット絵はふつう、32×32ドット程度の極めて小さいスペースで描かれている。このスペースの中で、個性的で美しいと思わせるようなグラフィックを描くのは、とても難しい。ドット絵の道は奥深く、ひとつの芸術にまで高まっているのだ。

そこで今回、すくすくクリエイターズでは、至高のドット絵を決める〝ドット絵王選手権〟を開催することにした！　テーマとなる絵の題材は、大会委員のわがままと独断により〝ネコ〟とする！　ネコの絵であれば、ポーズや構図などは自由。かわいいネコを描いても、リアルなネコを描いてもなんでもいいぞ。ただし色数は必ず16色で、サイズは64×64ドットで描いてほしい。詳しくは応募要項を参照してくれ。我々スタッフを失禁させるような感動的なドット絵には、賞金とか、図書券とか、あめ玉などをあげちゃいます。作品数の制限はナシ。たくさん描いてくれ。

## 大会委員が勝手に語る〝ネコと私〟

### 天野犬将

ある夏の日、ボクは晴海に行きました。そこにはとてもでっかくて、かわいいネコさんがおりました。まわりの男の子たちは、いっぱい写真を取りながら息を荒くしてました。ああ、みんなもネコさんが好きなんだなぁと思いました。

### 本間ひさし

ネコ、ネコ。オイラはネコさんのにくきう(肉球のことだ)がとても好きだ。大好きだ。柔らかいにくきうに触れるためなら、沖に浮かぶあの島まで泳ぎきってみせよう(ときメモボケ)。それから、ネコが好きな女の子も大好きだ。

## ドット絵を描くツールにこんなのはどうかな？

ドット絵の初心者やこれから描こうと思っている人で、グラフィックツールソフトをまだ持っていない人は、ここで紹介するツールソフトを使ってみてはどうだろう。どれもそれほど値段も高くなく、初めてのツールソフトにしては、機能の方も十分に備わっている。

まあ、無理をすればウィンドウズに付属の、〝ペイントブラシ〟でも描けないこともないけどね。

**キャラクターツクール98**
(株)アスキー

↑普通のグラフィックツールは、小さいドット絵を描くのを前提にしていないので、使いづらいこともあるけど、このツールならその点はまったくの心配ご無用なのだ。

**マルチペイント**
(株)シーラボ/(株)ニュース

↑もとは。パソコン通信で流通していたフリーソフトで、独自の機能がありとても使いやすいグラフィックツールだ。アマチュアからプロまで根強い人気を誇っている。

**お絵描きツール for Windows MOCHA**
(株)アスキー

↑ウィンドウズで使える、16色と256色対応のグラフィックツール。対応形式がとても多く、ARV、MAG、BMPなど10種類に対応している。

# 小学生からの ドット絵の描き方講座

〝小学生からの……〟なんてタイトルだけど、年齢なんて関係ナシ。要するにドット絵は誰にでも簡単に描けるモノということなのだ。

さて、ここではログインソフト編集部のドット絵師アルバイトの佐藤クンが描いたドット絵を参考に、ドット絵を描く手順やコツなどを解説していこう。でも、これはあくまでも参考であって、ドット絵を描くことに決まった型なんて存在しないぞ。自分にあった描きかたで、とにかくたくさんの絵を描くことが上達の最短距離だ。

⬅佐藤はログインソフトの新人ドット絵師。借金返済の為の生活に苦しむ日々を送る。

**講師：佐藤幸一**
**ログインソフト編集部**

編集部の敏腕ドット絵師(本人談)。今までに数々のRPGのキャラクターやマップチップの作成を手掛ける。その華やかな面とは裏腹に、バイク購入のため多額の負債を抱えており、今日もオニギリ2個の生活を送る。

## 1 絵の構図を考える

まず、自分の描きたい絵の構図を考えてみよう。いかに、カッコよく魅せるかがポイントだ。まず紙に描いてみるもよし、マウスでいきなり描いてみるのもよしだ。とにかく構図はとても重要だ。

## 2 細かい部分を描いていく

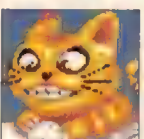
全体の構図が決まったら、あとはひたすら描きこんでいく。このときに、表情や手などの細かい部分を描いてしまおう。どれだけ自分のイメージに近づいた絵が描けるかで、出来上がりに影響するぞ。

## 3 バランスを見ながら、着色をする

さて、ここから着色を始めよう。まずは基本となる色を塗って、全体のバランスを見ながら、陰影をつけていこう。このときまでには、使用する色のパレットを決めておいたほうがいいぞ。

## 4 最後の仕上げをする

質感を大事にしつつ、さらに細かい部分にひとつひとつ、色を置いていこう。ここまで来たら完成までもう少しだ。最初に考えていた絵のイメージにちゃんと近づいているか、チェックしよう。

## 5 完成！

最後の仕上げに、細かい修正を施して完成だ。この調子でいろいろなドット絵を描いてみよう。とにかくたくさん描くことが重要だ。でも、あんまりやり過ぎるとドット疲れが出るぞ(笑うところ)。

## 参考商品 宮内真琴さんの作品

宮内さんは、『ログイン　ソフコン』に収録されている、RPGのキャラクターなどを描いているドット絵師だ。しかし、本業はドット絵ではなく、OLだったりする。

彼女の描くドット絵はとてもかわいいのが多く、個人的にかなりお気に入りドット絵師なのだ。今回のテーマが〝ネコ〟なのも、上に載せてある彼女の作品に心を打たれての事。特に真ん中のネコのかわいいこと……。(天野　談)

## 第1回ドット絵王選手権 応募要項

今回、描いてもらう絵のテーマは〝ネコ〟だ。ポーズやスタイルなどは自由。でも、色数は16色で、ドット絵のサイズは64×64ドットにしてね。

作品を送る際は、作品をフロッピーディスクに入れて送ってきてくれ。なお、パソコンやグラフィックツールがなくても、方眼紙などを購入し、色鉛筆などで描く紙面での参加も大歓迎するぞ。ただし、16色で描くことを忘れないでくれ。

応募の際は、応募者の住所と氏名、電話番号、そして制作に使用したツールソフトとパソコンの機種名を記載したものを忘れずに同封してね。

フロッピーディスクで送るのだ

パソコンがない人は紙に描いてもいいぞ

### 応募のきまり

- 色数：16色
- サイズ：64×64ドット
- 絵のテーマ：ネコ
- しめ切り：12月1日(金)(当日消印有効)

住所：〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー　ログインソフト編集部
『すくすくクリエイターズ　ドット王選手権』係

編集部

# ログインソフトより愛を込めて

## ゆきずり秘案発掘行

### 創作のネタ探しはカメラと己れの足でやる!

冬を目前にして、すっきりとした空のひろがる新宿郊外。

そんな中、ツクールの山と人口密度の上昇でさらに温度の上がっているログインソフト編集部から冬のおたよりをお送りします。

さて今回のすくすくクリエイターズは異例のアウトドア企画を立ち上げてみました。アウトドアだからってナイフを持って、テント張って、キャンプファイヤーしたりするわけではありませんよ。前置きが長い? すみません。

要するに、〝ソフコン〟読者及び〝ログイン〟読者のなかでも創作を志す皆様に発案法を提供しようと思っているわけです。方法はいたって簡単。ページ右の道具をひと通りそろえて、外に飛び出せばいいんですから。簡単にいえば思うままに写真撮ろうよ、というけっこういい加減な企画なのです。で、その中から何かアイデアを出してみようというわけですね。

でもなにか作ろうと思って外に出るのはよろしくない。創作に入れるのは意外とボーッとしてるときが多いですから。なんの目的もない状態で歩き回ったほうがいろいろと見る余裕も出来てきますからね。考えこむと、人間は頭の回転が悪くなってしまうものです。だから撮った写真をどうこうするのは後回しでもいいんですよ。

缶ジュース買ってもいいし、コンビニで立ち読みしたってかまわない。何か身のまわりで起こったことに目を向けて、それをフフンてな感じに見て何か見つけたらすかさずシャッターを切る。そんなことというと、「ふだんでも出来るじゃないか」と、おっしゃられるかもしれませんね。しかし通勤、もしくは通学途中を思い出してください。街路樹の形を覚えてますか?

空気のにおいを感じることがありますか? ちらりと空を見上げることがありますか? ほとんどの人はないと思います。なまじ目的があるとそうなるようです。だから少しでいいんです。通勤とか通学とは違う時間に少し時間を作って外に出る。別になんにも見つからなくたって構わない。なんにも考えていなくたって構わない。ただ歩くだけでいい。視点が少しずつ足元から正面、空へと変わってゆくのではないでしょうか。

なにか創作しようとして家にこもっているのは決していいことではないですよ。体力とアイデアは相対するものですからね。多分。

体力とアイデアの出し惜しみは決して得ではありません!さあカメラを持って創作のぶらぶら散歩に出ましょう。続く。

**細井**
パソコンよりもプラモの好きな編集者。人生間違えたかも。

## 用意する物一覧

### カメラ

とりあえず種類は不問です。カメラは人によって好き嫌いが出るから、本格的なものを使うのならカメラの好きな友人に相談しましょう。もちろん使い捨てカメラでもかまわない。あれはあれでいいカメラです。

### 目

「カメラなんて」と思う人は自分の目に頼ってもいいと思います。考え方によっては自分の命令に正確に従ってくれる最高のカメラかもしれませんね。

写真は秋葉原で購入した最新型眼球。256色対応だ。

### 足

自転車、バイク、車等。要は機動力ですね。写真は秘密裏に改造された堀内くんに乗る細井くんの図。最近盗まれた細井くんのMTBの代わりにされたときいていますが、正確なことは聞き及んでいません。

## 撮った写真を組み合わせる テーマは夜で写真をチョイス

さて、ぶらぶらついでに撮りまくった写真をどうするか？　おそらく歩き回って帰ってきたみなさんの頭には、なにかが浮かんできているのではないでしょうか。でもゆっくりいきましょう。アイデアを惜しむのは問題ですが、無理に引き出そうとするのも、やはり問題ですからね。試しに下にフォトストーリーを作ってみました。実はこれ、昼食時に思いついたものです。全然悩んでません(笑)。みなさん別に悩んでもいいんですが、人間って悩みに入ると、頭の回転が悪くなっていい案は出なくなるようですから、やめたほうがいいと思いますよ。それに目を向けるのは、「いつも歩いている街道に肉屋があった。帰りはそこでコロッケでも買ってくか」とか「こんなところに貸しボートがあった」とか、そんな些細なことでいいから、この方法で悩みに入るのはあまりおいしくないですよ。そうだ、物を見るって創作にとっては大切。映画やＴＶ番組もそうですが、実際に存在する物を目で見て触って考えるのはもっと大切です。この企画ではカメラはその補助という役柄なわけですね。あと、これはアドバイスですが、時間を選んでみましょう。たとえば夜とかですね。〝逆さ富士〟の例えもありますが、いつも同じに映る風景を少し視点を変えて見る。これだけで少し得した気分になりますよ。

歩き回っていれば、必ずすばらしいアイデアが浮かんでくると思います。(たとえば足の裏のツボが刺激されたりしてね)歩くことは、リラックスすることなんです。まずはお試しを。実際歩いてみると、ホントに実感できると思いますよ。

さあ、みなさん、いささか唐突ではありますが、この方法を活用して自分なりのストーリーやゲームを作りましょう。そしてソフコンへ投稿してくださいな。

⬆写真の悪い見方。肩の力をまず抜いて深呼吸してから見ましょうね。あと写真は食べられません。

## 早朝の視界

**作者:細井**

全然読む気がしなければ、悪い例として読んでやってください。

私は通勤の道を朝早くから歩いていた。星がまだ強く光っている。ふだん朝の遅い私には夢のようにも感じる。パチャンと音がしたので川を見た。小舟が揺れているだけだ。ふとなにかが居るような錯覚をおぼえた。大きい河川だ。ぬしの一匹もいていいかもしれないと思った。道を進むと正体は知らないが、見慣れたタンクの前に出た。怪しげな光が妙な想像をかきたてる。そのとき車が一台、背後を擦り抜ける。人が動き始めた。夢の時間は終わりらしい。もう空に星は見えなかった。

⬅江戸川の新行徳橋上。この撮影のあと交通事故が橋の外れで起こった。

⬅橋からすぐ下の様子。結構な数の船が静かに浮いていた。人はいない。

⬅水道局のタンクらしい。実際夜見ると、あまり気持ちよくない。

⬅JR本八幡駅の車道。車が入ってきたんでついでにとってみた。

## 今日の日はさようなら

**本間**　みなさんアロハ。さて、オイラは今、とってもときめいているよ。清川さんいっしょにインターハイをめざそう……。

**天野**　あっ、この前は普通だったのに、おかしくなってる。

**大将**　ふふふ、この前のボウガンの矢に、〝ときめきウイルス〟を仕込んでおいたのさ。

**天野**　オソロシイ……。そういえば、編集部の人間の目がうわついているというか、ふわふわしているというか……。

**大将**　そうさ！　みんなときめきウイルスに冒されているのさ。ヒヒヒ、ヒーッヒッヒ！

**天野**　嗚呼、奥さんがいる吉田さんやデザイナーの仙木さんまでときめいている！

**吉田**　いやぁー、明け方までときめいていたよ。

**仙木**　僕もです。藤崎をゲットしたときは、思わずガッツポーズを……。

**天野**　うう、なんということだ、このままではログインソフトは壊滅してしまう！

**大将**　そう、そして編集部はこのオレが乗っ取るのだぁぁぁ。

**天野**　そ、そんな！　大将が乱心めされたぞー！　者ども、であえ、であえー!!

**本間**　清川さん夏休みはヒマ？　海でも行かない？　あの島までいっしょに泳ごう……。

**天野**　ああ、ダメだ。うちはどうなっちゃうんだ？(続くかも)

# 東京テヘヘ会

TOKYO TEHEHE SOCIETY

全国のみなさん、こんにちは。コタローです。今回のテヘヘ会はプログラム。フフフ、プログラムと聞くとオレの血が熱く沸騰しそうだぜ。だってオレはプログラマーだから(昔話)。

## Q "Visual Basic"でゲームは作れますか?

さて、今回テヘヘ会に来た質問のおはがきですが、山口県にお住まいの手代木翔君からいただきました。プログラムを勉強してみたいのだけど、何からやってみればいいのかがまったくわからない。できればウィンドウズでゲームを作ってみたいけれど、何が必要で何を使いこなせばいいのかがわからない、とのことだ。ちなみに翔君の使っているマシンの環境は、PC-9821 Xa 7、メモリーは16メガバイトあるそうだ。ウィンドウズのプログラムをする環境としてはまずまずだね。できればもう少しメモリーが欲しかったけど、特に支障はないから大丈夫だ。

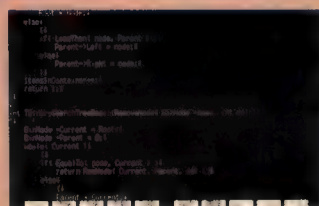
さて、今回のウィンドウズのプログラムということだけど、その前に説明しておこう。プログラムを組むためには"言語"というものが必要で、この言語にはいくつかの種類があるのだ。その中でも、ウィンドウズにある言語で有名なものは"BASIC"と"C"の2種類。だけど、C言語は初心者にはちょっぴり難しいので、今回は簡単な「Visual Basic」(ビジュアルベーシック)で作ってみよう。

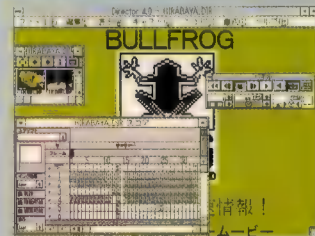
具体的な使い方、というかゲームの作り方は右のページで紹介していくけれど、このビジュアルベーシックは、ほとんどの操作をツールボックスとプロパティと呼ばれるふたつのものを使って行なっていく。このふたつの操作を完璧に覚えれば右のページで紹介する以上のことが簡単にできるぞ。

ものは試し。さっそくゲーム作りにチャレンジしてみようか。

**Visual Basic**
4万円[税別]
これ1本で、ウィンドウズのプログラムが作れる。関連書籍も多く出ているからまさに初心者向け。

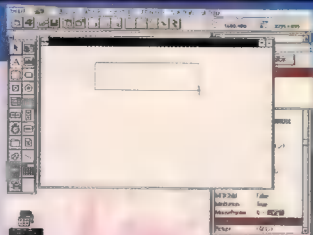
## ほかにもこんなので作れます

**Borand C++4.0J**
6万8000円[税別]

これは"C"と呼ばれるプログラミング言語だ。ウィンドウズと、DOSの両方のプログラムを組むことができる。でも、主にDOSで使われているプログラミング言語なので、DOSのプログラムならある程度の勉強で誰でも作れるようになるけれど、ウィンドウズのプログラムはかなり難しい。そこらへんに注意してね。

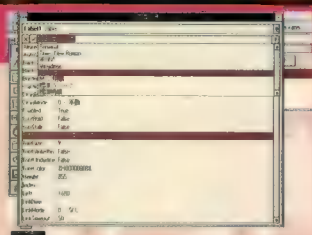
**MACROMEDIA Director 4.0**
18万8000円[税別]

ハッキリ言うとこれはプログラム言語ではないのだ。これはオーサリングツールと言って、主にAVIファイルや静止画像を使ってプレゼンテーションするものなのだ。だけど、この機能をフルに使えれば、AVIファイルを使った動画アドベンチャーといったスゴイものが作れるぞ。

# こんな順序でゲームは作っていけるのだ。

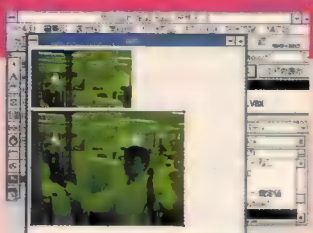
## 1 ラベルを貼る

ラベル、と難しそうな言葉だけど、簡単に言うなら、文章や絵がどこにどのように入るのかを決めるためのもの。大きな絵や文章が入るなら大きめなサイズを取ればいいし、小さいならサイズを小さめにとればいい。それに最初だけでなく、あとからでも変更はできるので、今はとりあえずの目安程度の大きさでいい。

☗ラベルの大きさは適当でもいいけど、あとで困らないような大きさにしよう。

## 2 キャプションを書く

キャプションは、1番で決めたラベルの中に貼りつける文章のこと。キャプションはプロパティと呼ばれるところに書けばいいのだ。文章は当然のこと、書体や文字のサイズもここで決められるので、自分が作りたいゲームの感じに合わせた書体や、ゲームの雰囲気に合わせた文字サイズを使えばより効果的だぞ。

☗ゲームの雰囲気を盛り上げるようなキャプションをどんどん書こう。

## 3 絵を貼る

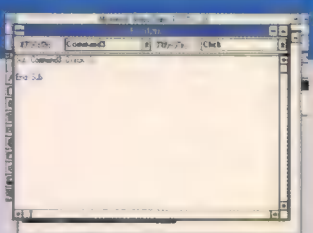
ペイントブラシやフォトショップなどで描いたビットマップファイルを貼りつけよう。デジタルカメラを持っているなら、撮った画像を貼りつけてもいいね。もしも、画像のサイズが合わなかったら1番で決めたラベルのサイズを変更するか、フォトショップなどを使ってビットマップ画像の大きさを変えてしまおう。

☗絵の大きさとラベルが合っていないとこうなってしまう。気をつけてね。

## 4 スイッチを置く

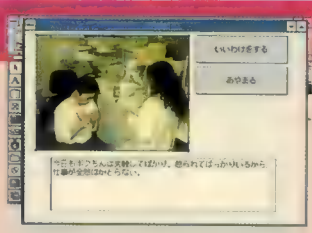
ウィンドウズを使ったことがあるならわかるだろうけれど、終了やヘルプと書かれたボタンの類を"スイッチ"というのだ。ここでは、そのスイッチの大きさや位置を、ラベルと同じように決めてしまおう。スイッチの名前もここで決めるけれど、どのスイッチを押すとどのウインドーを開くか、といった役目は次で決めるのだ。

☗スイッチの大きさも自由自在だけど、使いやすい大きさと配置を心がけて。

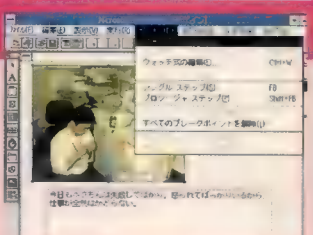
## 5 プログラムを組む

スイッチだけでなく、各項目についてプログラムを書いていくのだ。プログラムとは言うけれど実際には簡単なもので、初心者の人でもマニュアル片手に組んでいけば簡単にできる。ここで組む内容は、このスイッチが押されたら次のウインドーを開く、とか、このスイッチが押されたら別の文章を表示するといったものだ。

☗プログラムは簡単なものなら5行以下で終わらせることができるぞ。

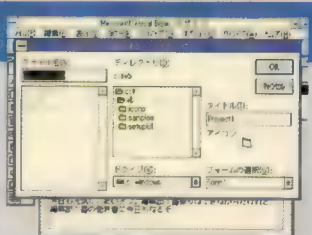
## 6 1〜5を繰り返す

とりあえず、ここまででひとつの画面ができ上がったはず。これまでの動作を繰り返していって、どんどんフォームを作っていくのだ。ちなみに、プログラムを組むのを一番最後にして、どんどんフォームだけを作っていく。そして全部のフォームが完成したらプログラムを組んでつなげていく、というのも楽でいいぞ。

☗アドベンチャーゲームなら1〜5番の繰り返しで十分ナリよ。

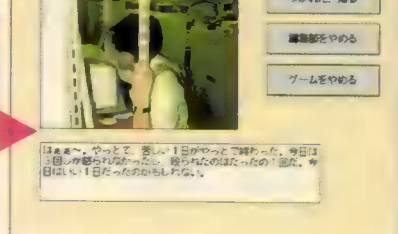
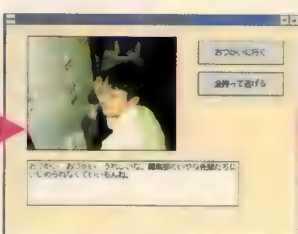
## 7 試しに実行する

さて、ある程度のところまできたら、どういった感じのものができ上がっているかを調べるために試しに実行してみよう。"F5"キーを押して実行し、すべての動作を試してみて、もしも変なところや見ることができないフォームがあったら手直ししていくのだ。ちなみに、このことを専門用語でデバッグと言います。

☗デバッグは考えられるすべての項目について調べるのだ。

## 8 完成!!

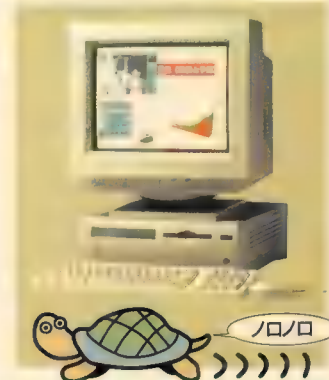
さあ、すべてを作り終わって、デバッグしても不具合が見つからなかったら完成だ。ファイルメニューの中から"実行ファイルの作成"を選んでEXEファイルを作ろう。これでゲームは完成だ。それから、作ったゲームをほかの場所で実行するときは、"VBRJP200.DLL"というファイルが必要になるから忘れずに。

☗簡単なゲームからちょっと複雑なゲームまで、これくらいの手順でできる。

## でき上がった『新人アルバイトの一日』

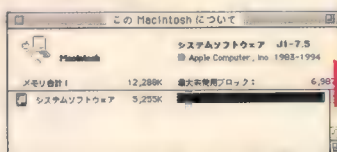
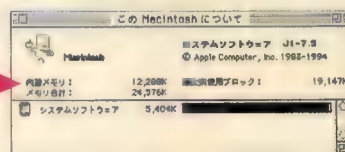
今回は簡単に作れる、ということでアドベンチャーゲーム『新人アルバイトの一日』を作ってみました。かなり手抜きをしたにもかかわらず好評でした。だけど、みんなはガンバッて手抜きをせずに、ゲームの案をキチンと練れば、スゴイゲームが作れるはずだぞ。

# わくわくMacintoshランド

今回の東京テヘヘ会は、いつもと趣向を変えていろんなソフトの大実験をしちゃいます。と、いつものようになんだかえらそーなことばっかり言ってますが、結果はいかに?

## 大実験! 低予算でマシンをアップグレード

**師匠**　しかしあれだな〜、弟子。我々のマシン(LC630)も、ちょっとこのごろ力不足ってカンジだな。
**弟子**　う〜ん、そうですねぇ師匠。といっても、お金はないしお腹はすいたし、困りましたね。
**師匠**　おまえの場合は、余計なことまで心配しなくちゃいけないんだな。ところで、最近ソフトだけでマシンのスピードが速くなったり、メモリーが増えちゃったりするのがあるだろう。
**弟子**　えっ、そんな魔法のようなソフトがあるんですか師匠!!　また、山にでも行ったときにキツネにだまされたんじゃないですか?
**師匠**　これこれ、おまえもファミレスのメニューばかり研究してないで、たまにはパソコン雑誌とか読んで研究しなさい。
**弟子**　むむ……。事実だけに反論できません。メケっ!!
**師匠**　まぁ、とにかく今回はそれらのソフトが、本当に使えるのか大実験してみることにしよう。てなわけで弟子。さっそくソフトをお店で買ってきなさい。
**弟子**　はーい。そんじゃお金くれ。
**師匠**　まったくしょうがないヤツだ。そんなキリギリスみたいな生活ばかりしてないで、たまにはアリンコを見習いなさい。
**弟子**　は〜い、んじゃお金くれ。

## 実験1　『ラムダブラー』を使うとメモリーが増えるってホント?

まず、トップバッターは誠和システムズから好評発売中の『ラムダブラー』だ。このソフトは、インストールするだけでメモリーの容量を2倍にしてくれちゃう、ノーベル賞もののソフトなんだな。このラムダブラーの仕組みは、起動中のソフトウェアが確保しているメモリーの未使用部分をうまく利用して、仮想的にメモリーの容量を増やしているのだ。

まぁ、とりあえずこのソフトをインストールしておけば、メモリーがたくさん必要なアプリケーションを起動することができるのだが、そのぶんマシンの速度が多少低下するようだ。また、ほかのアプリケーションを使用する場合に、このラムダブラーとの相性が悪く、うまく動かないモノもいくつかある。とはいっても、高いメモリーを買い足す余裕がない人には、とってもありがたいソフトであることには違いないよね。今回は、このソフトを弟子こと堀之内のマシンにインストールしてみた。すると、12メガバイトしか搭載していなかったメモリーが、あっという間に倍の24メガバイトに増えて、思わずメッケー!!　メッケー!!　の大喜びだ。

⬆こちらは「ラムダブラー」使用前の状態。う〜ん、これじゃメモリー不足って感じだな。

⬆おお、なんとメモリーが倍に増えているのではないか!　こりゃ、すげぇソフトだなぁ。

## 実験2　CD-ROMドライブをスピードアップできるってホント?

つい最近まで、マッキントッシュに付属していたCD-ROMドライブは、みんな倍速のドライブであった。今では4倍速が標準で搭載されているのだが、我々のマシンはしっかり純正の倍速ドライブ。こいつをなんとか速くしたいな〜、と思っていたときに目に付いたのが、『CDオートキャッシュ』というソフトウェアだ。このソフトは、CD-ROMアプリケーションの中のディレクトリー情報を、自動的にメモリーまたはハードディスク上にコピーする。そして、そのコピーされた情報をもとに、CD-ROMドライブをアクセスすることにより、速度を向上させているのだ。

今回我々が行なった実験では、このソフトをアップル純正のモノと取り替えることにより、CD-ROMアプリケーション起動までの時間が約5秒ほど速くなった。しかし、外付けのCD-ROMドライブなどサードパーティー製のモノを使用した場合には、あまり効果がないこともあるようだ。まぁ、テストの結果としては、まずまずかな。

⬅大好き必見ソフトの『P.A.W.S』も、起動までの時間が5秒ほど速くなって、思わずワンワ〜ンと叫んでしまったなり。う〜ん、このソフトなかなかやりよるな。

## 実験3 『スピードダブラー』でマシンが高速になるってホント?

最後は、今回実験したソフトのなかではいちばん新しい『スピードダブラー』をためしてみよう。これはソフト名のとおり、マシンの処理速度をアップするというシロモノ。このソフトは、前のページで実験した『ラムダブラー』とおなじ会社が開発したものだけに、マックユーザーの信頼も厚く、ショップでの売り上げもかなりいいぞ。さてさて、その実力はというと……。

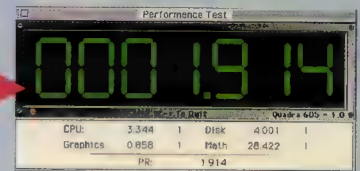
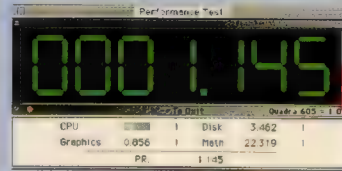
まず気がついたのが、ディスクアクセスが高速化したこと。フロッピーディスクをマシンに入れてからデスクトップ上に表示されるまでの時間が、短いのなんのって。この待ち時間がうざったいと思ってただけにウレシイ。ディスクアクセス以外にも、ファインダーを開く、ファイルコピーなどの動作もスピードアップしてたな。アプリケーションソフトを立ち上げるのも、速い速い。あと、複数のファイルのコピーを並行して行なうという荒技もやってのけたぞ。これはなかなかよい結果がでたんじゃないかな?

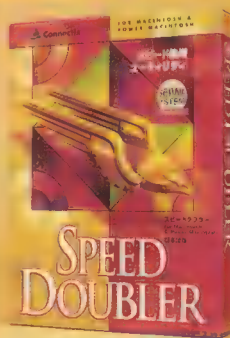
| | 「スピードダブラー」なし | 「スピードダブラー」あり |
|---|---|---|
| 23MBファイルのコピー | 1分16秒 | 約1分 |
| ファインダーを開く | いつもどおり | こころもち速い |

**エミュレーションも速くなったぞ!**

ノロノロの極地だった、パワーマックでの680×0CPUのエミュレーション。でも、「スピードダブラー」をインストールすれば、今までの遅さがウソみたいに速く動くようになった。

## 今回使用したソフト

⬅発売されてからけっこう経つけれど、「ラムダブラー」の人気は健在。

**ラムダブラー**
●誠和システムズ
●1万2800円 ※画面写真はウィンドウズ版です

⬅すべてのCD-ROMドライブに対応しているというスグレモノだ。

**スピードダブラー**
●誠和システムズ
●1万2800円

⬅新しいソフトながら、ショップでの売り値は8000円ほどに落ちている。

**CDオートキャッシュ**
●CharisMac Enjineering.Inc
●9800円

## MAC検定って知ってる?

受験者がどんどん増えつつある人気急上昇資格、MAC検定。今回はこの検定を紹介するぞ。

MAC検定は4級から1級までに分かれていて、それぞれにビジネス技能、DTP技能、プレゼンテーション技能の3つの種類があるのだ。とりあえずそれぞれの4級の試験内容について紹介しよう。ちなみに4級は実技ナシだよん。

ビジネス技能は、マックライトⅡやMicrosoft Excel、ファイルメーカーProの使い方についてテストする。転職希望の会社員に人気が高いようだ。

続いてDTP技能。これはフォトショップにイラストレーターといったソフトについて出題される。これはソフトを持っていない人にはとてもツライ試験だろう。

プレゼンテーション技能は、DTP技能でも出てきたフォトショップと、Macromedia Directorについてのテストになるぞ。

次の検定は12月3日に全国で実施されるので、挑戦してみては?

**問い合わせ先**
MAC検定委員会
東京本部☎03-5256-7547
福岡本部☎092-724-1391

# 骨までしゃぶれ

**アメリカ人は、なんでもおうちで遊ぶのが大好き。なのかどうかはよくわからないけれど、とにかくここではいろいろなモノをおうちで楽しむアイテムを紹介するぞ。パソコンのグッズだから、おうちで当然なんだけどね。**

## アメリカではなんでもおうちで

先日、ひらえもんとアメリカン松下がアメリカに行ってまいりました。残念なことにふたりとも無事に帰ってきてしまったのだが、彼らは異国の地より面白いグッズをたくさん持ち帰ってきてくれたのでまあよしとしよう。これらがまた、アメリカらしいっちゅうか、なんちゅうか、とにかくスゴイのでありますよ。純粋に感嘆してしまうようなイイものから、ちょっとヘンなんだけど、使ってみると面白いもの。さらに、見かけもヘンだし使ってみてもやっぱりヘンというものまで、様々だぞ。

詳しくはこの下からの記事を読んでもらうとして、これらのグッズを見ていると、アメリカ人の独創性と行動力は日本人の及ぶところではないとまで思わされてしまう。それが本当に役に立つのか、売れるのかということには無関心で、面白そうな思いつきをそのまま商品化していると言えないこともないけど……。現実がどうかは知らないけどね。実はものすごいマーケティングを行なってたりして。でも、日本人もほんのちょっとくらいはそんなところを見習ってみてもいいかもしれない、かな。

## おうちでファンタジー

日本では、『SLIDE SHOW』という[illegible]チェンジャーとスクリーンセーバーソフトのシリーズとして発売されているうちのひとつで、ファンタジーアートを満載している『DRAGON TALES』だ。ただ、こいつはまだ日本語版が発売されていないので残念だ。

美しいファンタジーアートが22枚も入っており、壁紙やスクリーンセーバーとなってキミのマシンを飾ってくれるぞ。ほかにもクラシックカーや熱帯魚などたくさんのシリーズがある。

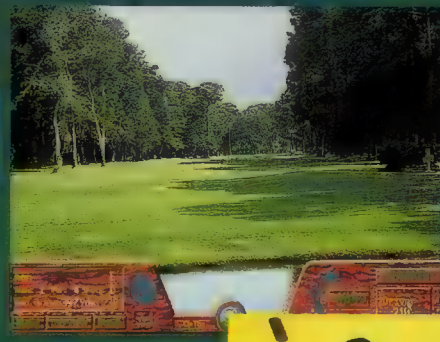
また、ファンタジーアートでは、『マジカルエンカウンターズ』というタイトルがすでに日本語版で発売中。『DRAGON TALES』のほうも早く欲しい！　という人は日本語版の発売元、エーエムティーサヴァンにお願いしてみよう。

また、このソフトの売上金は、すべてが非営利の自然保護団体である“The Nature Conservancy”に寄付されるのです。

## おうちでスイング

アメリカの家庭は広い。だから居間にゴルフコースだって作れちゃうのだ。はい、これホント。まあ、そこまで広くはないようだけど、ゴルフクラブをスイングするぐらいは、居間で十分にできるらしい。ウソだと思うならこの製品を見れ。そう、これこそ家庭でゴルフができるという、PC golfなのだ。クラブとセンサー、そしてソフトがセットになってるこの製品、PC(DOS上)でバーチャルゴルフ体験ができてしまう。

クラブ本体には、赤外線を発生させる装置が入っている。このクラブを床置き式のセンサー上で振ってやると、センサーが赤外線をキャッチ、スイングのスピードやボールへの当たり具合がシミュレートされる仕掛け。この結果がモニター上の3Dゴルフゲームに反映されるのだ。ピュッとスイングすると、画面上ではバシッとボールが飛んでいく。いや〜気持ちいい。コツを飲み込めば、本当にゴルフしてる感覚なのだ。ちょっと色モノっぽい感じがするかもしれないけど、とんでもない。なかなかリアルにシミュレートされている。問い合わせは内田洋行(☎03-5634-6439)までどうぞ。

[illegible]

## おうちでスイッチ

スクリーンセーバーとオモチャがセットになっているグッズを発見！　これは、前のページで紹介したファンタジースクリーンセーバーとは、うってかわってポップなもの。オモチャのスイッチを入れるとスクリーンセーバー上でアクションが起こる、というユニークなものなのだ。いかにも、イッツ、アメリカンジョ〜クって感じがするよね。ま、それはさておき、このスクリーンセーバーの種類についてだけど、全部で3つあるぞ。トイレ型に爆弾スイッチ型、電源スイッチといった顔ぶれで、モチーフに統一性がなくて笑えるなぁ。

そんじゃ、それぞれのスイッチについて紹介していこうか。トップバッターはトイレ！　トイレをスイッチにする必然性はぜんぜんないけど、面白いから許す（エラそ）。これは、水がジャ〜と流れるというオーソドックスなアクションから、汚物関係のものがダーッと出てくるものまであるぞ。

お次は爆弾のスイッチ。下にレバーを入れると、爆弾が爆発したり、ガラスが割れたり、ビルが崩れたりとハデなことが起こるぞ。これで破壊神ゴッコはバッチリだ。

最後は電源スイッチ。ここへきて、ようやくスイッチらしいものが登場だ。でもなんか変な形。スイッチを入れるとゴリラが画面をグイグイ押すんだけど、なんでこんな行動を取るのかワカラン。

どこからみてもバカらしいグッズなんだけど、いじるとけっこう楽しい。たまにはこういうもので遊んでもいいかもしれないね。

### トイレ

[illegible]

[illegible]

### 爆弾スイッチ

[illegible]

[illegible]

### 電源スイッチ

[illegible]

[illegible]

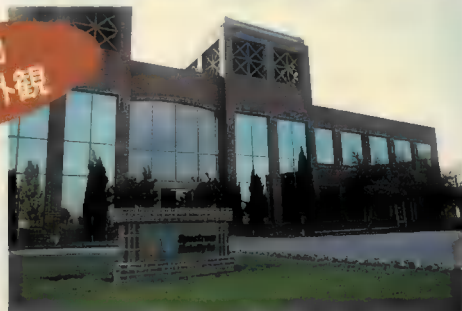
# スペホロUSAに直撃取材決行!!

先日、我々PC天班は、アメリカへ出張してきました。いやあ、つらかったなあ、今回の出張は。だって毎朝、今日は何しようかって考えるところから始まるんだぜ。つまり、なんの予定もなく出張してきたってことなんだけどね。今、思い出しても、いったい何が目的だったのか、さっぱりわかりません。そんな出張にお金を出してくれるアスキーって、素晴らしい会社だなあ〜。感動。

と、書いてしまうと、まるで仕事をしなかったようだが、そうではない！　そうではないぞ。我々は我々なりに、精一杯、仕事をしようと努力はしていたのだ。その努力のひとつが、ここで紹介する米スペクトラム　ホロバイト社の取材なのだ。

というわけで、行ってきましたスペホロへ。今回訪れたのは、スペホロ社のヘッドクオーター。つまり、本社ですな。ここが世界中の同社の傘下にあるすべての会社を管轄している場所なのだ。

本社ビルではあるんだけど、開発部門ももちろんありました。な〜んか、いろんなプロジェクトが進行しているようだったよ。「スター・トレック」のエンタープライズ号がレンダリングされていたり、『FALCON4.0』の地形が、エディットされていたり……。そりゃあもう、大変な騒ぎだったさ。下のほうには、開発中のもののなかから、ログインに載せてもオーケーな写真を掲載してます。どれも、魅力的なタイトルばかりでしょ。

パソコン以外にも、任天堂のニューマシン〝NINTENDO 64〟対応ゲームの開発も進んでいるそうでした。すごいじゃん、スペホロ。

➡でかい！　広い！　駐車場がある！　全社禁煙だ！　なとど、取材班はスペホロのすごさに驚かされるばかりだった。あ〜、タバコ吸いたかった。

⬅一室で机の上にさらりと置かれた企画書を発見した！　粘りに粘って、なんとか表紙だけは写真撮影を許してもらったのだった。

⬅➡ワイヤーフレームのエンタープライズ。頼む、データくれ。日本支社の社長さんと交渉したが、失敗でした。



## GRAND PRIX II

世界最高のモータースポーツ、F1の世界を、テクスチャーマッピングされた3Dポリゴンで完全に再現したアクションゲーム。それが「GRAND PRIX II」だ。このゲームには、1994年に開催された、全16のコースが入っているのだ。そのグラフィックの緻密さは、なんとコースに設置されていた、広告なども再現されているくらいだ。さすがFIA公認のソフトだけのことはある。また別売りの、追加ディスクを使用すると、今年のデータや、チームのマネージメントまで楽しめるようになるのだ。モーターファンにおすすめ。

⬆見よ！　このスピード感。それでいてマシンの細かいパーツまで描かれている。

⬆マシンのバックにある広告などにも注目してもらいたい。このこだわりは凄い。

## STARTREK GENERATIONS

アメリカ人ってのは、ホント、『スター・トレック』が好きだ。またまた『スター・トレック』のゲームが開発中だったぞ。今回見てきたのは、今アメリカで公開中の映画、『STARTREK GENERATIONS』をベースにしたアクションゲームなのだ。このゲームでプレーヤーは、カーク、ピカードという、ふたりのエンタープライズ号の艦長を操ることができるのだ。もちろん、映画で使用されている音楽や映像もふんだんに使われているぞ。

⬆これがオープニングのタイトル画面。トレッキーならこれだけで失神しそうだ。

➡これが映画でも登場する、ソランが操る理想郷への転送装置だ。

# TOP GUN "FIRE AT WILL"

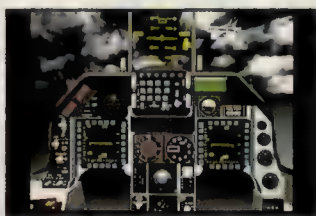
世界で一番イカス戦闘機、F-14トムキャット(偏見)を操縦する映画、『トップガン』。その映画をまるごとゲームにしちゃったという欲張りなゲームがコレだ。この手のゲームって、原作と空戦のバランスが難しいんだよね。だけど、このゲームは映画の雰囲気を壊すことなく、映画顔負けの空戦を楽しむことが出来るようになっているのだ。もちろんBGMなどは、映画で使用されたものをそのまま使っているし、ミッションの合間には、ハリウッドスター達が出演するムービーも収録されているぞ。

ディスプレー上を飾る豪華スター陣に囲まれてると、もうマジで気分はトム・クルーズ。これで金髪のきれいなおねーちゃんが隣にいれば、もうウハウハだ(ちょっとゲームが違うような気もするが)。まあ、ともかく雰囲気は最高ってことだ。そして肝心の空戦は、初心者でも楽しめるように、操作は極力簡単にしてあるのだ。だから、フライトシミュレーターって面白そうだけど難しそうで……。なんてコト思っていたフライトシミュレーター初心者の人にも楽しんでもらいたいゲームだ。

⬆隣の「FALCON4.0」とは比較にならないほどシンプルなコックピット。これなら単純に空戦だけを楽しめそうだ。

# FALCON 4.0

現在、旧西側諸国でもっとも採用されている戦闘機、F-16ファイティングファルコン。その機体を完全にシミュレートした、フライトシミュレーターの名作、『FALCON』シリーズの最新作が、現在開発中なのだ。さすがはフライトシミュレーターの老舗、スペクトラム ホロバイトの製品だ。開発中の画面にもかかわらず、かなりのクオリティーをひしひしと感じるぞ。まさにこれからのフライトシミュレーターの決定版といっていいゲームになりそうだ。だから、このゲームをプレーするときは、兵装(AAM、電子兵装など)、燃料(増装タンクの有無)、などはもとより、作戦遂行時の天候や気温など、本物の空軍パイロットのように、こだわってプレーしたいね。本格的なフライトシミュレーターを楽しみたい、と思ってる人は、このソフトを絶対チェックしておくべし。

⬆最近のテクスチャーマッピング技術はここまで戦闘機の質感を表現できるようになったのだ。すごいぜ。

⬆これがF-16ファイティング・ファルコンのコックピット。細部まで描かれてる。

⬆アウトビューで自機の状態を確認。これから低空侵入して敵の施設を破壊だ。

# 編集後記

**柴田**　まず、松下からみなさんにお詫びすることがあるそうです。
**松下**　すいませんっ。21号のピシてん3ページ目で"同じハードディスク上のウィンドウズ95とウィンドウズ3.1は、共存できない"と書きましたが、共存は可能でしかもふたつのウィンドウズを切り替えて使うことも可能であることがわかりました。読者のみなさん、そして関係するメーカーの方々に多大な迷惑をおかけしたことを、深くお詫びいたします。
**柴田**　じゃあ、どうすれば切り替えて使うことができるの?
**松下**　ふたつをインストールして、ウィンドウズ95を立ち上げ、DOSから、3.1のディレクトリーにカレントディレクトリーを変更し、"win"と入力すれば、ウィンドウズ3.1が立ち上がるようです。ほかにも方法があるそうなので、切り替えの仕方については後日、もっとページを割いて説明しようと思うんですが、どうでしょう?
**柴田**　じゃあ、次号にでも。
**堀之内**　ところでさあ、ウィンドウズ95対応のすごいゲームが開発中なの知ってる?
**舟岡**　アレですね、アレ。え〜と、何だっけ?
**堀之内**　"バーチャファイターリミックス"ね。どうやら、ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ社というボードのメーカーさんが、ビデオボードにバンドルするというカタチで発売するらしいんだな。
**舟岡**　なんと! すごいオイシイ話ですな。いつごろ発売なの?
**堀之内**　12月1日らしいよ。
**舟岡**　うひー、もうすぐじゃないの。ちょっと、まいっちゃったなあ。オレ、は買いまっせ!
**柴田**　オレも買う!
**松下**　じゃあ、せんえつながら私も。

⬆ついに、PC上であの「バーチャ」が走るようになる! もうこれで、コンシューマーに負けることはないよね。

# 作ってみないことには始まらない

今回は、前号から引き続き、マルチメディアタイトルの作成ソフト「マイジュニア」の使い方を紹介していこうと思う。そして、初電担当者ふたりによる、オリジナル作品の発表？　もあるので、そちらも楽しんでもらいたいです。

さて、前号を読んでいなかった方のために、ここでは、このソフトの構成をおさらいしよう。

この「マイジュニア」は、初心者にも扱いやすいように、あらかじめ用意されている画面レイアウトにムービーや音声、テキストなどをはめ込むだけでオリジナルタイトルが作れるようになっている。基本レイアウトには2種類あり、文章を盛り込んで商品カタログや図鑑ふうの作品を作りたいなんてときには〝PICTURE BOOK〟、写真の整理などでビジュアルを前面に出したいときには〝MUSEUM〟を使うとヨイと思う。

この、〝MUSEUM〟と〝PICTURE BOOK〟の画面は、リンクさせることによって、どちらからでも呼び出せるようになる。リンクさせたい項目や用語を選んでリンクリストに追加させるだけでOK。どの項目とどの項目をリンクさせるかは、作り手のセンスの見せどころ。わかりやすくて、使い勝手のよいリンクのさせかたを心掛けよう。

ところで、ソフトの操作方法が理解できたところで、それだけではなんにもならない。やっぱ何かを作り上げなくちゃ。というわけで、福永と久保のふたりが、それぞれに創作活動にチャレンジしてみました。お手本にはならないかも知れませんが、ある部分は参考になると思うので、まあ、見てやってね。お互い、趣味の世界に走っていますが、そこもまた、オリジナルを作る際のお楽しみ。読者ちゃんたちも、自分が作るとしたらこんなテーマで、なんてことを考えながら読んでちょうだい。

## 福永編　私情込み込みのタイトルで、失礼っ

### ソフトの操作はホントに簡単だったのに、なぜ苦労しちゃったんでしょ

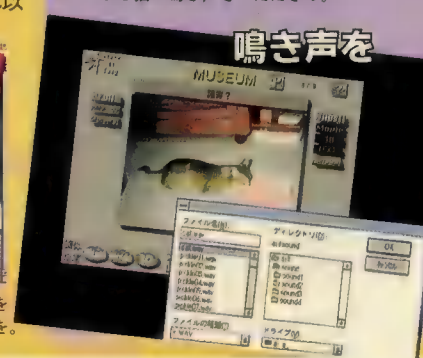
前号で予告した通り、このソフトを使ったタイトル作りをご紹介。テーマは、現在離れて暮らす猫のBEE(雌14歳)だ。彼女はペットとはいえ、人生の約半分をともに過ごした家族同様の身近な存在。都会暮らしの我が身を、奮い立てつつ慰めるべく登場願ったのである。

早速、家中にある彼女の写真をかき集め、使う写真を選択する。スキャナーで取り込み、デジタルデータに変換。そこで、静止画データを好きなところで、「ツールジュニア」から読み込んでいけばよいわけだ。あとは、同じく音声データを読み込んだり、テキストを作成したり……。なんとも、あっけないほど簡単な作業。やはり、タイトル作りの中心は、テーマを深く作り込むことだから、それ以前に難しい手順がないのは、初心者には非常にアリガタイ。ただ、突然のエラーで、画像が保存されなかったり、文字が化けたりと、泣かされることもしばしば。まぁ、必要にかられ、エラーの原因を探るのもベンキョウになるけどね。

写真を選ぶ

今回、画像の取り込みにスキャナーを使用したが、ない場合はフォトCDを作るのも手。劣化せずに保存できる利点もある。ちなみにこの画像は、各256色で640×480ドット、サイズは約300キロバイト。

⬆猫なら文句言わないけど、画質に重点を置くなら。フォトレタッチソフトで修正を。

⬇音がないのは寂しいので、フリーウェアから猫の鳴き声をいただきっ。

# 久保編 楽しかったツーリングの記録を残す

秋日和、バイクで芦ノ湖までひとっ走り。この解放感と心地よさが伝わるかな。

前回、アリモノの素材集から絵を取り込んだだけでお茶を濁してしまったアタシ。今号では、しっかり久保ならでは、といったモノを作ろうと思っているのだ。

つい最近バイクの中型免許を取ったなんて話や、数年ぶりでバイク乗りに復活したぞ、なんて話題を編集部内で耳にする機会が増えた。かくいう私も、1年半ぶりにバイクでテレテレと走りまわる生活をしていたりするのだ。そんなワケで、個人的な旅の記録のようなものを作ることにしました。

時は10月の下旬。都内から一路、箱根の芦ノ湖まで走り抜けた私たち。並走する車がない限り、バイク走行中のカメラ撮影なんてのは、ほぼ不可能。よって、休憩中や目的地ではサルのように写真を撮りまくる。しかし、この作業を行なわねば作品に欠かせない素材は集まらないのだ。『マイジュニア』には、ナレーションやムービーも読み込めるが、自分で改めて見たときの気まずさというのは、CDログインで経験済み。ここはおとなしく、写真をスキャナーで取り込み、感想や記録事項を書き込むだけに留める。現時点では、人を楽しませるというより、自分が楽しむという点にコダワってみた。

## 目的地はどこ?

➡ツーリングにおいて、どの道を通るのかってことは、目的地がどこかってことより重要。てなワケで地図を読み込んでマーキングしたのだけど、ここでは紹介できず。

⬆➡これが、ひらぴー氏のバイク。1年ほど前、5年ぶりに乗り始めたバイクを盗まれて、激昂&傷心していたコアラ人の新たなる心の友なのだ。きっと。

## 旅の醍醐味かな?

⬆➡こんなモノまで、なぜ写しているかな……。一見、無意味な写真にも、解説テキストを付けてしまえば立派な写真になっちゃったりするものなのだ。たぶん。

## 私たちが見たものは!?

⬅この湖には、見るもマレなる巨大な白鳥や、国籍不詳の海賊船などが往来している。我々は、その正体を見極めるためにも、探索を急がねばならない……。な一んてね。適当な文章を付け加えるのも楽しいのよ。

## たんなる馬鹿師弟か

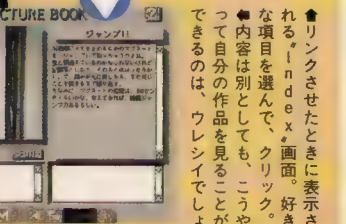
➡自分の体毛を燃やすことでエクスタシーを感じるコタロー。そして、男に背を向け孤高の境地に向かおうとする久保。こんなメンバーでつるんで走っているかと思うと、ちょっと泣ける。

## 機能をフル活用しちゃえ

➡この「マイジュニア」の中でもっともマルチメディアっぽい"リンク"機能。この機能を使うと、それらしくできちゃうから不思議。

リンクさせて

### 解説入力は

⬆テキストは、別でファイルを作ったものを読み込むほうが、ラクチンだ。直接入力するとなぜか文字化けが起こりやすいぞ。

⬆リンクさせたときに表示される"Index"画面。好きな項目を選んで、クリック。⬅内容は別としても、こうやって自分の作品を見ることができるのは、ウレシイでしょ。

# インターネットの心

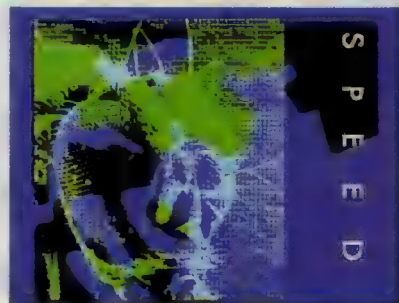
メガデモって知ってる？　もともと、ソフトのクラッキングをしていたハッカーたちが自分たちのBBSを宣伝するために始めたのだが今や世界最高のフロッピー芸術となっている。

## "デモリションメン"

いやー、やっぱり今サイコーにいかしてるパソコンはAMIGAでしょ。チップ開発者は天国へ行くし、コモドール社は倒産して、ドイツのエスコム社に買収されてドイツ人になっちゃうし、おまけに今、日本でコイツを買うことはまずムリだし、すぐ故障するし、使いにくいし、でも不思議な魅力をはなっている、ってなんかカッコよくない？　なんつーか人生の重い苦悩をしょい込みつつ生きる、ハードボイルドな男の世界っつーの？

なんか、このマシンには、そういった「オレにさわると火傷するぜ」的なものを感じてしまうのだ。

つーことで、今回はデモリションメーンなのだ！　デモリションメンとはなにかというと、デモを楽しむ、または作る人たちの愛称です。勝手に作りました。

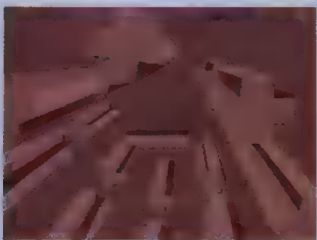
で、肝心のデモなのだが、詳しいことはデモリションメンの松浦さんがコラムに書いてくださったのでそちらを参照してくれい。でも、やっぱりデモって実際に見てみないとそのカッコよさはわかんないんだけど、どのデモも非弱なAMIGAのスペックでよくもあそこまで、しかも2DDディスク1枚に収まってる、って感じなのだ。PCのデモもフューチャークルーとかが有名だけど彼らも昔はAMIGAでデモってたのだ。AMIGAはデモの基本だ。

☗AMIGAのデモの中でも歴史的名作と言われている「SPEED」。ディスクの入れ替えのタイミングが超ムズなのだ。

## 必見!! "ヤル"デモチームはこいつらだ!!

【 FUTURE CREW 】

『2NDREAL』

PCのデモシーンの中では超有名グループで、93年のデモパーティー「アセンブリ93」PC部門で優勝した。地形図にテキストがリアルタイムにマッピングされスクロールする場面や、最後の場面のヴァーチャルリアリティー的な3Dアニメーションなどが、見どころだ。コイツはPCのデモなので、再生クオリティーはマシン性能に依存するぞ。

【 SPACEBALLS 】

『MOBILE』

ちょっとしたデモマニアならば、このチームの名前は一度ぐらい聞いたことがあるハズ。『MOBILE』は、音楽担当のAUDIOMONSTERのクールな音楽に乗りながら3Dのオブジェクトがスルスルグリグリ動き、視点がスイスイ変わってき、気持ちいいくらい動く。AMIGAを知らない人へ、コイツは68000のCPUで動いてるんですよ。知ってた？

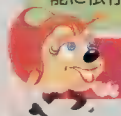
【 SANITY 】

『arte』

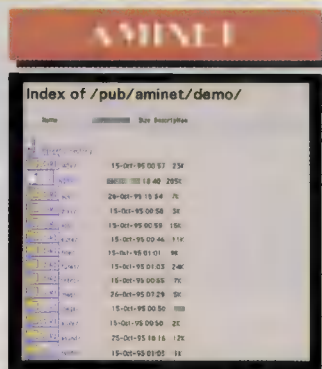
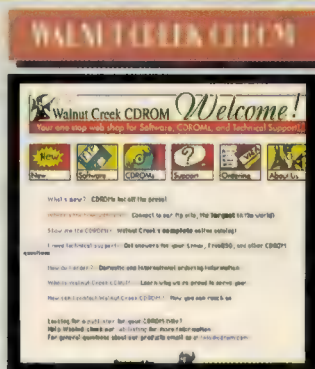
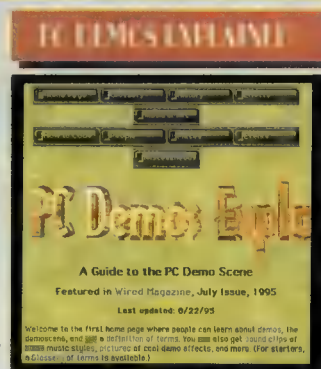
デモパーティー『アッセンブリ93』AMIGA部門での優勝作。このデモを、初めて見たときは、なんじゃこれは！　すごすぎるー？　思わず叫んだ。なんせ2DDのディスク1枚だけに「これでもかっ」と言うくらいのロングな作品だ。音楽は、デモに付きもののハウス系ではなく、ノリのいいフュージョン系でクール。これで、デモのすごさを思い知ろう！

【 ANDROMEDA 】

『NEXUS 7』

アンドロメダはデモチームの中では老舗ですな。作風もいたって正当派。音楽もハウスのビートに頼らずちゃんと楽曲を作ってるね。そして、なんとコイツはファイル量がたったの802キロバイト！　なんであんなにスンゲーことができちゃうの、と関心のあまりに、逆立ちしちゃったぜ。見どころは全体的な映像演出のオトナ度ですな。カッチョイイよー。

World Wide Webの略称で、インターネットの代表的なサービスのひとつ。テキスト、グラフィック、サウンド、ムービーなどのデータが統合した形で見られる、"ハイパーテキスト"の考えを利用し、"ハイパーテキスト記述言語(HTML)"で作成されたシステムのこと。

# デモマニアチェックサイトはココ!

さて、実際にデモを入手するにはどうしたらいいだろうか? 今は電気街などの輸入ソフトの店などに行くと、PCやAMIGAのデモをまとめたCD-ROMが売られているけど、内容のほうがちょっと古い。最新のデモを入手するにはインターネットを利用するのがいちばん早いと思うぞ。また、最近のメジャーなデモチームなんかは自分たちのホームページまで持っていて、「オレたちの新作を見ろ!」とか、「ハックしろ!」とか勝手なことを、おっしゃっているのだ。

AMIGAのデモを新旧とりまぜて、膨大なタイトルをストックしている。ただし、常に回線パンク状態。http://wuarchive.wustl.edu/pub/aminetをチェック。

ここには、AMIGAはもちろんのこと、PCのデモも充実しているぞ。検索しやすいのが特長。http://www.cdrom.com/にアクセスしてみよう。チーム検索が便利。

センスのないデモが目立つ。PCデモもがんばってるみたいです。デモの作り方まで懇切丁寧に解説。http://www.mcs.com/~trixter/html/demos.htmlへジャック。

## デモ評論家特別コラム"ミックジャパン松浦和雄"

今回はいったいデモやイントロというものはどこから始まったのかというのを考えてみたいと思う。

現在においてのデモシーンはコモドール社(今はESCOM社ですね)製のAMIGAとPCで確立されてしまった感があるが、それ以前はどういったものだったのだろうか? それ以前はいわゆる8ビットCPUである6502全盛の時代であり、アップル2、アタリ800、コモドール64という8ビットマシン御三家が幅をきかせていた時代でもある。中でもヨーロッパではコモドール64の普及度はハンパではなかったようで、ゲームもかなりの数が発売されている(なんと2年前にはあのスト2まで発売されているのだ!)。そんな中でヨーロッパのハッカーたちは自分たちがプロテクトを外したゲームのフロッピーに自分たちのBBSの電話番号の入ったデモや単にそのゲームのタイトルを表示したデモを入れるようになったのがその起源のようである。今日、8ビットマシンにおいてデモ文化が形成されているのは唯一、コモドール64だけである。現在でもインターネット上で最新のデモやディスクマガジンなどが発表されており、いまだ消えない8ビットの火をともし続けているのだ。デモというのは自分のセンスをスクリーンという限られた空間で表現するものであり、マシンパワーが必ずしも絶対ではないことを我々に教えてくれるのである。8ビットマシン買います?

■Windows 版のコモドール64エミュレーターで走らせたデモたち。

⬆同じく過去の超有名ゲームのプレビュー版なんかを走らせてみた。

## 今号の THE PAGE

## Welcome to PONKICKIES!

URL *http://www.kp-777.co.jp/*

長年、子供たちに親しまれてきた朝の人気番組「ポンキッキーズ」が、ついにインターネットに進出したぞ。

このホームページでは、知る人ぞ知る"コニーちゃん"のジャカジャカジャンケンのアニメーションや、その日に出すジャンケンの確率などが見られたり、番組のプログラム(2週間分)などをチェックすることができちゃうのだ。また、番組内で放送されたお弁当の作り方(走れ! トーマス弁当など)とかも載っており、明日のお弁当は何にしようかなぁ、と悩んでいるお母さんたちにもためになるコーナーがたくさんあるぞ。

てなわけで、このページを紹介するにあたり、久しぶりに早起きをして番組を見てしまいました。いやもう、あまりにも番組展開が速いので驚かされましたです。まぁ、我々が見ていた時代は、「ひらけ! ポンキッキ」だった(というよりも「ピンポンパン」かな)し、今の子供たちにはこうでなくちゃだめなんだろうな。

あと、このページを作成している人の話を実際に聞いたのだが、かなり気合を入れて作っているようだ。たとえば、ページを見る人ができるだけストレスを感じないように軽く作ったり、定期的にページを更新したりといった、細かい気配りが随所に見られるぞ。

とりあえず、番組を見たことない人も大好きな人も、このホームページに行って、思いっきりポンキッキーズの世界を楽しんでみるのもよし。

⬆見ての通り、とってもにぎやかな雰囲気を持った「ポンキッキーズ」のホームページだ。ここにくれば、いつでも好きなキャラクターに会えるのだ。

**今号のログインページ**

さてさて、今号のログインページは、ログインフェローズのアップデート情報だよーん。長い間表紙だけだったメメックスのページにギャラリーとクールリンクスが開通。また、ジムコックデザインのオリジナルページもオープンするよ。

# PC-9821Xe10/C4-P登場

えー、毎度毎度書いていることだけれども、NECの新製品の発表ラッシュは5月から毎月という、すごいペースで行なわれている。まあ、確かに今年はウィンドウズ95の発売という一大イベントがあるわけで、この期に乗じてパソコンの売り上げを伸ばそうということなのではないだろうか。

ウィンドウズ95は486CPUでも、一応使えるということなのだが、実際にβ版をインストールしてみると、やはりペンティアムでないと、使用するにはツライのでないかと思う。最近、FELLOWにもペンティアムオーバードライブを積んじゃったわけだが、Xe10の立場はどうなるの？　なんて考えていたら発表されたのが、この機種、Xe10/C4-Pというわけだ。

## PC-9821Xe10/C4-P

千変万化、猫の目のようにモデルチェンジを行なっている98シリーズだが、いちばん最近モデルチェンジが行なわれたのがXe10。

初代のXシリーズが発売されたのが1994年の7月。そこで、初代XeがXaやXn、Xp、Xsなどと共に発表された。このときのスペックはCPUがインテルの486SXの33メガヘルツ版を搭載し、メモリーは5.6メガバイト、音源はPCM音源のみを搭載、ハードディスクは230メガバイトを内蔵、シーラスロジック社のGD5430というグラフィックチップを内蔵して、価格が23万8000円というものだった。

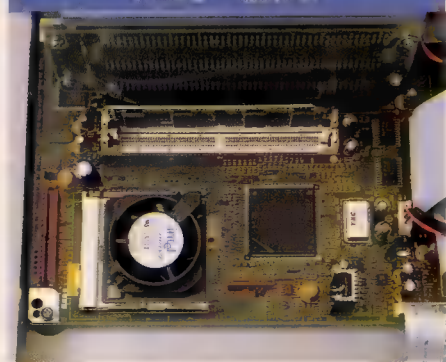
**ここがポイント**

- ●ペンティアム オーバードライブ83MHz
- ●GD5430搭載
- ●16万8000円より

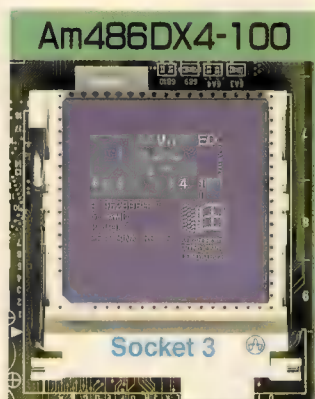
それから約1年後の1995年の6月に発表されたのがXe10。このときCPUがインテルのものからAMD製のものになり、クロック周波数が33メガヘルツから、3倍の100メガヘルツになるという変更を受けている。ハードディスクの容量も210メガバイトから、倍である420メガバイトになった。また、内蔵グラフィックチップは変更されておらず、シーラスロジック社のGD5430というものを内蔵している。使用チップは同じながら、800×600ドットモードの256色や、6万5536色表示というモードが追加された。外観も変化していて、増設フロッピーディスクベイをフロントパネルに持つ。音源は、本体内蔵ではなくなり、専用のPCM音源ボードを本体後部の専用スロットにオプションで装着する方式になった。また、旧機種ではU7Wというモデルのみが用意されていたが、Xe10になってからは、/4というメモリーが6メガバイト、ハードディスクが420メガバイト内蔵、CD-ROMドライブ非搭載の基本モデルと、/C4という、メモリーが8メガバイト搭載、PCMサウンドカード実装、4倍速のCD-ROMドライブを搭載しているモデルの2モデルが用意された。価格は基本モデルである/4が16万8000円、/C4のほうが21万8000円とコストパフォーマンスがグッと向上した。旧機種と比較すると、CPUパワーは3倍になっているが、実際の使用感でいえば、2倍くらいの性能向上という感じである。蛇足ながら付け足すと、この機種からディスプレーコネクターの形状が、PCなどと同じミニD-SUBに変更され、旧型のピンが2列のものから、3列の小型ものに変わっている。

エントリーマシンなのに旧Xシリーズの Xpの半分以下の価格で、性能は肉薄しているわけだが、ウィンドウズ95使用には、やや非力という印象のマシンだった。

### メモリーまわり

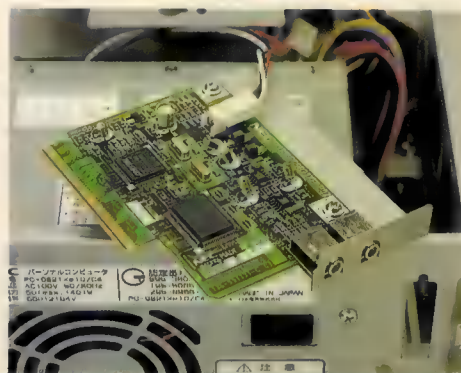
●メモリーまわりは変更なし。スロットがふたつしかないので、メモリー増設をする場合は、8メガバイト以上の単位で行ないたい。

⬅フロントパネルも変更なし。フロッピーディスクドライブベイがあり、PCカードスロットの増設も可能。

さて、そこで今回リニューアルされ、Xe10/4-P、/C4-Pとなったわけだ。肝心な旧機種との違いをみてみよう。とはいうものの、変わったのは一ヵ所のみ。心臓部であるCPUがAMD製の486DX4の100メガヘルツ版から、インテル製のペンティアムオーバードライブプロセッサの83メガヘルツ版に変更されているのだ。この、オーバードライブプロセッサは、最も発売機種の多い、486SXもしくは、486DXの33メガヘルツ版のマシンに対応したもので、ODPソケット、もしくはCPU自体を換装することで、ペンティアムの83メガヘルツ版にしてしまうというもの。これを出荷時に搭載してしまっているのが、このXe10/4-Pというわけだ。しかも、CPUがグレードアップしているのに、価格は変わっていないので、コストパフォーマンスがさらに向上している。ただし、インテルが使用している、iCOMP値で見ると、純正のペンティアムCPUの75メガヘルツ版よりもちょっと数値が落ちるので、実際の使用感は、3割ぐらい速くなったかな？　という程度だ。

このXe10が、ペンティアムオーバードライブを搭載したので、前回紹介したFELLOWと合わせて、98シリーズの全機種がペンティアムCPUを搭載したことになった。

⬆旧機種はインテル社製DX4の100メガヘルツではなく、AMD社製のCPUであるAm486DX4-100が搭載されていた。

⬆今回の変更の目玉であるCPUは再びインテル社製のものに。ペンティアムオーバードライブの83メガヘルツ版だ。

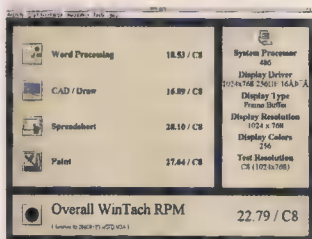
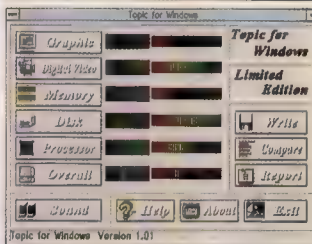
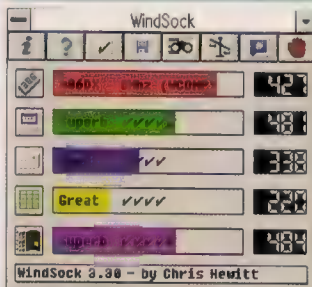
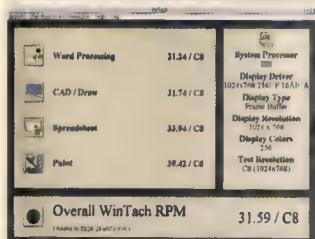
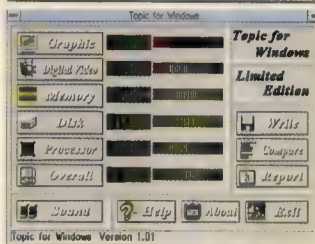
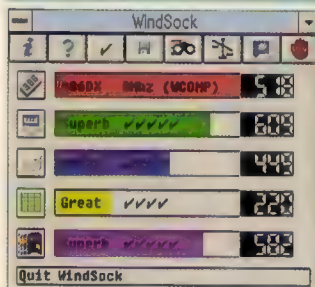
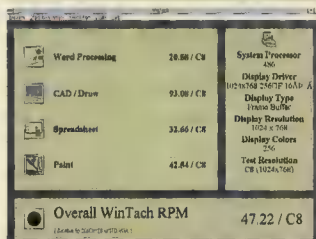
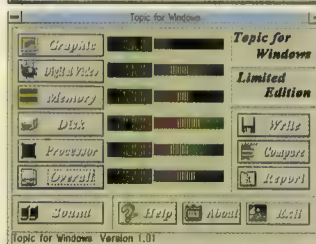
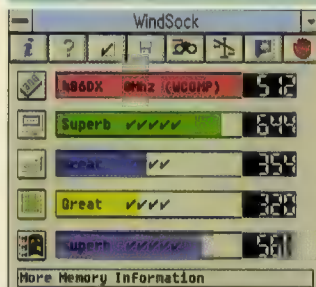
## PCMサウンドカード

➡旧Xe10同様に、本体内部には音源を搭載していないのだ。本体後部にオプションである、PCMサウンドカードを専用のスロットに差すようになっている。残念ながらFM音源は付いていない。

## ベンチマークテスト

さて、恒例のベンチマーク大会だ。今回は旧機種である、Xe10/C4と今回紹介しているXe10/C4-Pと、Xe7eを比較してみたのだ。

Xe10/C4とXe10/C4-Pは、違いがCPU部分だけで、価格も仕様も同じモデル。Xe7eは、価格がXe10/C4-Pよりも13万円高いがディスプレー付きだし、通信やワープロ、ゲームなどが36種類もプリインストールされているので、本体のみの価格だとXe10/C4-Pと近いはずだ。また、CPUはペンティアムの75メガヘルツ版を搭載、グラフィックチップはシーラスロジック社製、GD5440と仕様も近いのでベンチマークの比較対象として選んでみた。

結果はごらんのとおり。CPU単体で比較すると遅い順にDX4、ペンティアムオーバードライブ83メガヘルツ版、ペンティアム75メガヘルツ版となるはずだが、部分的にはペンティアムオーバードライブ83メガヘルツ版がトップの数値を叩き出すという結果になったのだ。

### PC-9821Xe10

### PC-9821Xe10-P

### PC-9821Xa7e

# アイ・オー・データの最新ビデオカード特集

前号のHFXで予告したとおり、後半はアイ・オー・データ機器の最新グラフィックアクセラレーターを紹介しよう。ちょうど、この号が出るころにボードが発売されるため、非常にタイムリーですな。

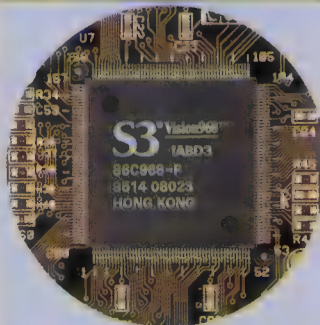
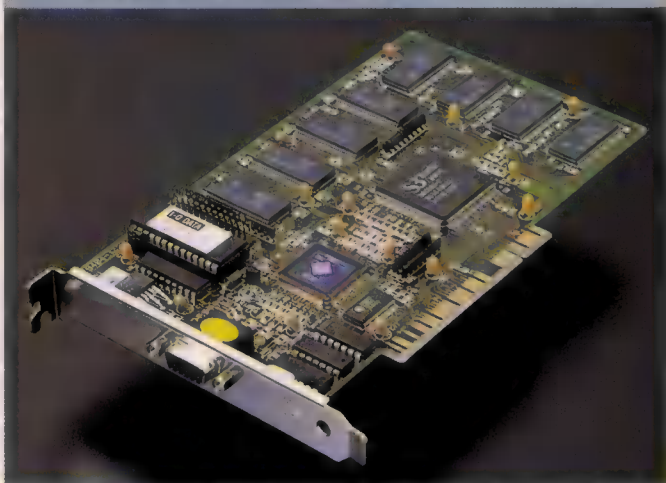
今回発売されるのは２種類で、まず、前号で紹介したGA-DR２の後継ともいえる、GA-DRV２。前者がトライデント社のTGUi9660を積んでいるのに対し、後者はビデオアクセラレーション機能付きのTGUi9680を積んでいる。このチップは新Xaシリーズに搭載しているチップということで、このコーナーでも何回か紹介したね。で、こちらは98の標準拡張ボード用、つまりＣバスタイプと、9821シリーズユーザーのために、PCIタイプも同時に発売される。価格は２メガバイトモデルが２万7800円。1024×768ドットでフルカラー表示が可能な、４メガバイトモデルが３万9800円だが、98の場合、3900円の接続キットが必要になる。

そして、もうひとつのボードが、Ｓ３社のVision968という、同じくビデオアクセラレーション機能を持つチップを積んだGA-968V２。Vision968といえば、前号でカノープスの同じチップを積んだボードを紹介したが、今回のは9821のPCIバス用ということで、Xt13以外のPCIバスを持つユーザーすべてにおすすめできる。こちらは２メガバイトモデルが３万7800円、４メガバイトモデルも５万2800円だ。新製品ということで、他社にくらべてかなり低めの価格だね。なお、こちらの４メガバイトモデルは、1152×864ドットまでフルカラー表示が可能になっている。

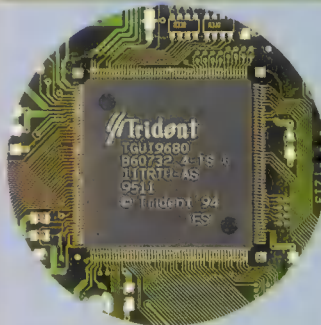
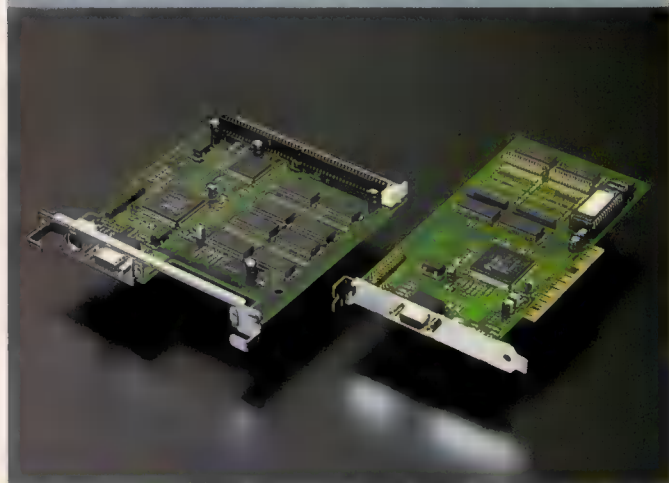
さて、これら２種類のボードに共通するのが、ビデオアクセラレーションという機能を持っていること。この機能によって、今までMPEGボードを必要とした、ビデオCDやMPEGデータを、添付されるMPEG再生ソフトによって見ることができるのだ。もちろん、普通のAVI といったような動画データーの再生もなめらかになるぞ。

MPEG再生ソフト付き

➡どちらもビデオアクセラレーション機能を持ったグラフィックチップを搭載しているので、MPEGボードを持っていなくても、ビデオCDなどのMPEG１再生をすることができる。

## ACCELA64Vシリーズ

### S３社製 Vision968

今年のはじめに出たビデオチップで、Vision964にビデオアクセラレーション機能を追加した後継チップだ。PC互換機の世界ではポピュラーなチップで、現在、トップクラスの性能を誇る。98だとカノープスが発売しているPW 968が有名かな。本来なら新Xaシリーズはこれを搭載して欲しかった、というくらいのシロモノだ。主画メモリはVRAMで、64ビット幅でアクセスするため、当然のことだが、画面表示は使ってみてあきらかに違いがわかるほど速い。

## DRAGON STAR64Vシリーズ

### Trident社製 TGUi9680XGi

新Xaシリーズに搭載されたことで、わりと有名になったのがトライデント社のTGUi9680。このチップはTGUi9660という、PC互換機ではポピュラーなチップに、ビデオアクセラレーション機能を持たせたものだ。Vision968と同様、64ビット幅でメモリーアクセスするが、搭載メモリがDRAMなので、その分、速度は落ちるが、値段も低価格になっている。ただし、1024×768ドットの256色モード程度でアプリケーションを使う分には、ほとんど違いはない。

# 恒例！一斉ベンチマークテス党大会

それでは、一斉にベンチマークテストをしてみよう。と、意気込んだものの、実は、ちょっと先取りしすぎて、GA-968V2の98用ドライバーがまだ完成していないのだ。そこで、このボードに関しては、開発途中版で測定したので、そのへんはかんべんしてね。

今回はTGUi9680を搭載したボードということで、同じグラフィックチップを搭載したXa10を参考用に載せてみた。そして、測定のマシンなのだが、GA-DRVのCバス用のものは、一番需要の多いと思われる、FELLOWのBX3を使用。CPUは486SXの33メガヘルツね。そしてPCIバス用は、このスロットを搭載した98の中で、今では一番非力なマシンとなってしまったXfを使った。こちらはペンティアムの60メガヘルツを搭載。ベンチマークソフトは、いつもと同じ、上からWindsoch、真ん中がTopic for Win、一番下のがWinTachとなってる。前号と比較してみてね。

で、結果を見て欲しいのだが、なんと、PCIバスモデルは、Xfに付けているにも関わらず、かなりの数値を叩き出した。オリジナルのXfとは比較にならないデータで、ここまでくるとXa12並である。これは旧XシリーズのPCIバス搭載モデルのユーザーにとって、最適の1枚といっていいだろう。VRAMが4メガバイトのモデルでも価格が低いため、ここは最初から4メガバイトモデルを買いたいところだ。ちょっと驚きの性能。

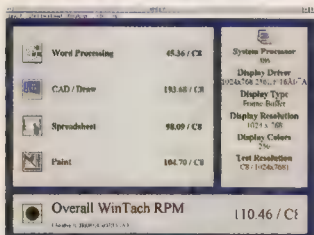
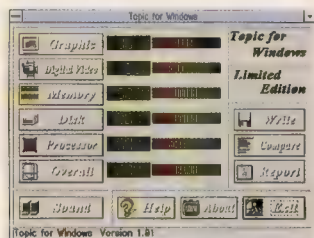
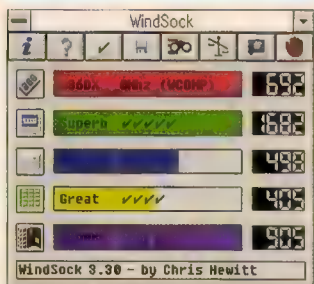
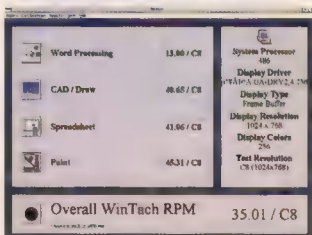
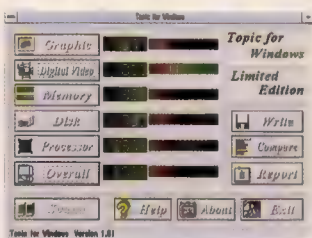
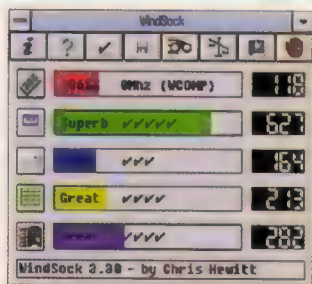
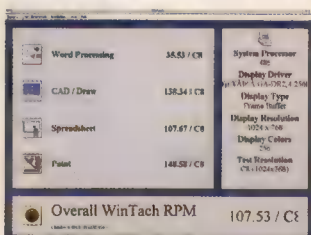
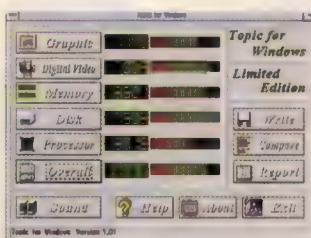
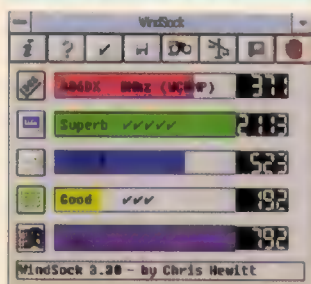
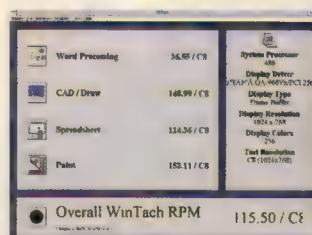
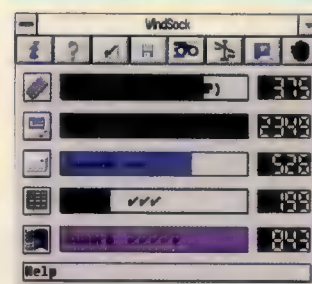
そしてCバスのモデルだが、こちらは搭載したマシンが非力なので結果はこうなってしまった。数値だけ見るとTGUi9660と同等だけど、動画再生となるとまったく比較にならない。まぁ、ビデオアクセラレーション機能をもっているからだが、最近はCD-ROM添付の雑誌も多くなってきたことだし、動画を見る機会も多いだろうから、そういう意味ではFELLOWユーザーには助かる1枚だろう。動画も見たいし、フルカラーデータも見たい、というオーナーは、他にこの価格帯で競合するボードがないため、特に迷うことはないぞ。

そして、参考データとなってしまうが、Vision968を搭載しているGA-968V2だが、ペンティアム60メガヘルツのXfで計測したため、このような数値になった。一応、同じグラフィックチップを搭載した他メーカーのボードともくらべてみたが、さすがにPCIバス用のボードは強し、といったところ。これは他の98でもかなりのパフォーマンスが期待できそうだ。Xt13以外のユーザーに最適かな。

## 動画再生なんてしないぞ、という人は

### GA-DR2/98L

動画再生なんていないから、ビデオアクセラレーション機能なんていらん、という人は、前回も紹介したが、このボードがおすすめ。2メガバイトモデルが2万4800円、4メガバイトモデルでも3万4800円という低価格。

### PC-9821Xa10

### GA-DRV2/98

### GA-DRV2/PCI

### GA-968V2/PCI

# 1995 PACIFIC GRAND PRIX

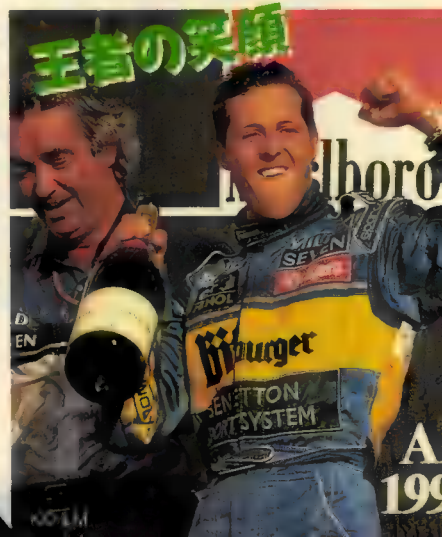
Photograph by Kazunori OKUYAMA Login LM Pictures

# シューマッハ2年連続王座奪取!!

いやー、去年の雨の鈴鹿に続いて、またＦ１グランプリの取材に行ってきちゃいました。今回は鈴鹿じゃなくて、岡山県の英田にある、ＴＩサーキットで開催された第15戦パシフィックグランプリを取材したわけ。ログインがなんでＦ１の取材をするの？　という読者もいるだろうけれど、実はログインは、モータースポーツとは縁が深いのである。ル・マン24時間レースを現地取材したこともあるし、ル・マンで日本車として初めて優勝した、マツダの787Bにもログインのステッカーが貼られていたし、鈴鹿の夏のイベントである、バイクの８時間耐久レースを取材したりと、まあ結構いろいろと記事をやっているんだよね。

というわけで、最近はレースゲームも人気も高いわけだし、今までの実績からいって、４輪のレースの頂点であるＦ１を取材しない理由はないということで、我々は報道パスを取得し、意気揚々と岡山に乗り込んだのであった！

ここで、ちょっと豆知識として付け加えておくと、本来、Ｆ１は１ヵ国、１開催が原則ではある。ではなぜ、日本で２回もグランプリが開催されるのか、ということになる。いろいろと政治的な問題があるのだけれど、ひとことで言えば、日本でのＦ１グランプリの人気の高さなどから、２回開催が可能であるということで、太平洋でのグランプリ、つまりパシフィックグランプリということで、開催されることになったわけだ。まあ、イタリアでもサンマリノとイタリアグランプリの２回グランプリが開催されているから、日本が例外というわけではないんだけど。

というわけで、レースの結果はみんなもご存じのとおり、シューマッハがブッチギリの優勝で今年度のワールドチャンピオンになった。レースの序盤こそ、４、５位に低迷していたものの、予想どおりピット作業との絡みでトップに踊り出たあとは、危なげない走りで優勝したというわけだ。

# パシフィックグランプリこぼれ話

ここでは、パシフィックグランプリを取材した中での、こぼれ話を集めてみました。いやー、実をいうと、我々ログイン取材班にもちょっとマヌーな話があるのだ。

今回の取材は羽田から飛行機で岡山空港に行き、そこから津山というところに宿泊する予定だったんだけど、我々はなんと飛行機に5分遅れで乗り損なってしまった。しかも、その飛行機は岡山行きの最終便だったので、どうにもこうにもしようがない。かといって、編集部に帰れば、笑いのタネになる。そこで我々はコッソリ自宅に帰り、翌朝の飛行機で岡山に向かったのでした。おまけに岡山の土地感がないので、空港から岡山市街に行ってしまい、津山までの距離を遠くしてしまうという失態まで演じてしまったのだ。クゥ。

そんなこんなで、サーキットで見たり聞いたりした、こぼれ話のいくつかを紹介しよう。

## ヒルのクルマは接触して破損していた

ベネトンのシューマッハとワールドチャンピオンを争っていた、ウイリアムズのデーモン・ヒル。スタート時こそ、シューマッハの前に出たものの、レースが終わってみれば、シューマッハはおろか、チームメイトのクルサードにまで遅れをとる始末。やっぱり今年もワールドチャンピオンにはなれなかった。おまけにレース中にジョー[illegible]・プジョーのエディー・アーバ[illegible]触してフロントウィング[illegible]ダメージを負ってしまったりと踏んだり蹴ったりのグランプリだった。写真はレース終了後のヒルのマシンのフロントウィングだが、翼端板が折れ、タイヤの跡がべったりと付いている。

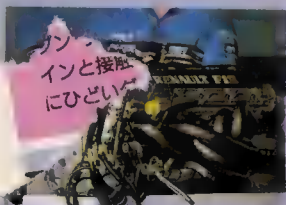
KO/LM

## サイン収集家の難関はシューマッハだ

わりとサインをくれたりするF1ドライバーたちだが、ダントツでもらいにくいのがシューマッハ。女性や子供にはまだしてくれることもあるが、男が色紙なんぞ出したところで、めったにサインはしてくれないのだ。彼のサインが欲しい人は、女の子にもらってくれるように頼むのが一番いいだろう。あと、ヘタな場所より便所の前で待つというのも効果的だが、コトをし終わってからでないと相手にもされないので、あせらないこと。

KO/LM

## エンジン音は、正に獣の雄叫びだ!

F1のレースを直接観戦したことがある人は、わかると思うけど、エンジン音はまさに獣の雄叫びのようなサウンドを奏でる。このエンジンは現在、ルノー、フェラーリ、フォード、無限ホンダ、プジョー、といった大企業が年間にものすごい金額を投入して開発している。最高のエンジニアが莫大な金額をかけて開発しているエンジンだけあって、技術的なことは、できるだけ秘密にしておきたいのが人情である。だから、エンジンは、あまり人目に付くところには置いておかない。技術屋さんが見れば、サイズや重さ、素材から、おおよそのパワーまでも推測できるらしいのだ。いやはや、なんというかエンジニアの人ってのはすごい。写真はルノーのエンジン。

KO/LM

## 白いレンズはわりと有効です

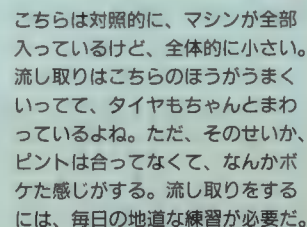
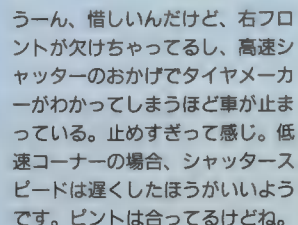
キャノンのド[illegible]遠レンズは色が白いのだが、普通、こんなものをブラ下げているのはカメラマンくらいのもの。そんなわけで、このようなレンズを持っていると、[illegible]らず、知らずのうちに、カメラマンしか入れない場所に迷い込んでも注意されなかったりするのだ。もちろん、パスを見れば追い出されるけど。ポケットカメラなんか持っていると、パス以前の問題で、すぐに叩きだされちゃうようだ。

## 下位チームのファンは得だぞ

TIサーキットでは、4強チームのパドックが並んでいたため、取材陣がそこに集中しちゃって、すごい人混みだったけど、逆にそこ以外は空いていた。下位のチームの一角なんて、普通にドライバーがふらふら歩いていたりと、サインなんかももらい放題だし、写真も撮り放題だ。てなわけで、下位チームのドライバーのファンになると、かなりお得だなぁ、と思った次第です。キミもどうかな?

## サーキットでは、電波の飛び交う戦争状態?　なのだ

アクティブサスペンションやアンチブレーキロックシステムなどのハイテク装備が禁止されたとはいえ、F1マシンが今だに電子装備の塊であるのは事実。現在、ほとんど全車にセミオートマチックトランスミッションが装備されているが、今年のトレンドはフライバイワイヤーと呼ばれる電子アクセル開度コントロールだ。これはアクセルの開度をセンサーで感知し、電気信号で伝達して、エンジンをコントロールするシステムである。すべての電子装備にはセンサーが取り付けられ、データを逐一取っているわけなのだ。これらのデータを車から[illegible]波で飛ばしてピットのコンピューターで記録、解析を行なうようになっているわけだが、なんせ24台分の電波や無線が飛び交うわけで、混信などのトラブルも結構あるらしい。なんたって、携帯電話ですら、混信したりすることもあるそうなので、よっぽどスゴイことになっているようだ。写真は亜久利選手のマシン。車体の上に、電波を飛ばすアンテナが見える。

KO/LM

# ゲームクリエイタースクール最前線

人知れず、ゲームクリエイタースクールという学校がある。
ウソ。ゲーム作家を育てる学校だと知っている人は多いが、
その最前線はどうなっている？ クリエイターの明日は？

# 業界への第一歩!の学校特集ナリ

将来はクリエイティブな仕事の業界に行ってみたいと思っているそこのキミ。
またまたログインが、未来のクリエイターを養成する学校を紹介するぞ。

キミは自分の夢を持っているか。なーんて、突然変なことを言ってスミマセン。でもね、大きな夢を持つことはいいことなんだよ。夢や目標があるなら、達成するためにがんばることができるからね。

さて、いつかはゲーム業界で活躍したいとか、クリエイターと呼ばれるようになりたい！　という夢や目標を持っている人もいるはずだ。だけど、その夢を実現させるにはどうしたらいいのだろう。いきなり、ゲーム業界で活躍する有名人になったり、朝起きたら、みんなが自分のことをクリエイターと呼ぶようになっていた、というようなことはハッキリ言ってあり得ない。やはりどこかで自分を鍛えないと、クリエイターになることはムズカシイのだ。

ここで言う自分を鍛える、というのは、自分のゲームに対するセンスや才能を伸ばすことだ。当然、キミなりの方法で才能を伸ばしていけばいいのだけど、ひとりで鍛えていても、自分のセンスがどれだけ伸びたのか、ゲーム業界にはどれだけ通用するのか、といったことはまったくわからない。やはり自分の実力を知りたい人や、ゲーム業界で活躍するために知識を学びたい、という人もいるだろう。そんな人にオススメしたいのが、ゲームスクールだ。

➡学校に行けば、キミと志をともにする友達がたくさんいる。だからこそ、おたがいに学び合って技量を上げられるのだ。

最近のゲームスクールは、キミたちのセンスや才能を伸ばすため、開花させるためにいろいろなことをやっているところが多い。コンピューターを扱った授業はもちろんのこと、課外授業や、業界の最前線で働いている人たちが講師となって教えてくれたりと、考えられる最高の授業方法で、ひとりでも多くの優秀なクリエイターを育てているのだ。それに、ゲームスクールに通う人は、キミと同じ夢や目的を持った人ばかり。そんな先生や仲間がいっぱいいるところで競い合ったり、助け合っているうちに、キミのセンスと才能がグングン伸びていくだろう。これはひとりでゲームのことを学んでいても絶対にできないことだし、たとえクリエイターになれなくても、きっと将来の自分にとってかけがえのない財産になるだろう。

最近では学校案内などが本屋さんで売っているので、キミたちもそういう本を参考にしているかもしれない。だけど、いまのゲームに負けないくらい面白いゲームを作って欲しいログインとしては、キミたちを応援するべく、今回はゲームスクール特集なのだ！

## まだ高校生のみんなへ

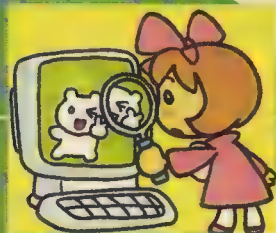
これを読んでいる高校生の諸君。キミはきっと、クリエイターになる夢を持っているに違いないよね。でも、もしかしたら学歴のために大学へ進もうか、それともゲームスクールへ行こうか悩んでいる人もいるんじゃない？　ここでは、そんな人にちょっとアドバイスしよう。

確かに大学は面白いところだし、学科もたくさんあっていろんな人が通っている。大学のキャンパスなんて、青春ドラマっぽくて、なんかうれし恥ずかしなことだって起こりそうだよね。でも、最近のゲームスクールだって、大学も顔負けの最新環境やデッカイキャンパスがあるところもあるんだよ。また、ゲームクリエイターを育てるという明確な教育方針があるので、教わることはレベルの高い技術が多いんだ。もちろん、専門的な講義のほかに、ごくフツーの一般教養講義がある学校だってあるんだぞ。

だから、絶対にゲームクリエイターになるんだ、それ以外は眼中ナシ！　みたいな人はゲームスクールに行くべきだ。ゲームクリエイターになってみたいけど、ダメならダメでもいいや、ってキミは、キビシイけどもう少し悩んでくれ。

⬆最近の専門学校は、大学と同じくらいの設備が揃えてある。もう、どっちがいいか迷っちゃうね。

# 学校を選ぶときはココに注目

どのゲームスクールを選ぶかは、キミ自身が決めるもの。だけど、選ぶ基準ってなんだろう？ そんなキミに、ログイン流の判断材料をお教えしよう。

さぁ、いよいよ次のページからゲームスクールを紹介していくけど、ひとつだけ忠告しておこう。それは、この特集を読んだだけで、自分の行きたい学校を決めないでほしいのだ。というのは、学校見学会や体験入学などはどこの学校でもやっていることなのに、一度も行かずにカタログだけで決めてしまう人が結構多いからだ。体験入学などを経験せずに学校を決めてしまうと、入学したあとで自分の想像と違う授業ばかりだとか、設備が不満だ、などと感じて後悔することになるかもしれない。そんなことがないように、体験入学や学校説明会は必ず使おうね。

さて、学校を見学するときに何を見てくればいいのか。その見るべきものをログイン流に4つほど紹介しておいた。とりあえずはこの4つを見てみておけば、きっといい学校が見つかるだろう。もちろん、キミの見たいところ、キミがやりたいことで各学校を比べながら見学してもいいぞ。

それでは、キミの夢を目指して、ゲームスクール選びにレッツゴー。

## 1 マシン/ソフト

まずは、キミが将来やりたいことに沿ったマシンが置いてあるかどうかを調べてみよう。たとえば、グラフィック関係をやってみたいならマッキントッシュやシリコングラフィックスマシンのある学校を探す。というのは、いい判断かも。

さらに、それぞれのマシンに必要なソフトがインストールされているかどうかと、そのソフトを使いこなしている先生がいるかどうかを尋ねてみよう。プログラミングをやってみたいのに、音楽系のソフトしかインストールされていなかったとか、ソフトはそろっているけれど、先生がマニュアル見ながら教えている、というのはちょっと考えものかもよ。

⬆最近は、シリコングラフィックスのマシンを置いてある学校もあるぞ。

## 2 場所

案外考えてそうで見落としがちなのが、学校の場所だ。どんなにいい学校でも、通学に何時間もかかるようだと、毎日通い続けることを考えると案外辛いかもしれない。経験者に聞いてみたところ、せいぜい片道1時間、どんなに遠くても2時間ぐらいで行ける学校が限界らしいぞ。もしも、本当に行きたい学校が見つかったけれど、あまりにも遠すぎる、という場合には、アパートを借りるなんて方法もあるよ。また、学校によっては、そういった遠距離の生徒のための学生寮があったり、下宿先の紹介なんかをしてくれるところもあるんだ。そういう点にも目を向けてみるといいぞ。

⬆どんなに遠くても、ホントにいい学校なら通学のつらさなんて関係ない!?

## 3 カリキュラム

学校を一度でも見学したりとか、入学担当の先生に詳しい話を聞いていれば、自分の受けたかった授業がまったくなかった、ということはないと思う。でも、キミの持っていた授業内容のイメージと微妙に違うことはママあるぞ。

だから、カリキュラムの突っ込んだ部分まで調べてみよう。たとえば、プログラムの知識は多少あって、より実践的なことを学びたい人なら、プログラム実習の時間がカリキュラムの中に多く組まれているかどうか、そんなところを調べてみるといいぞ。

また、技術的なことばかりではなく、それ以外の一般講義の内容などにも目を向けてみよう。

⬆キミの学びたい授業があるかどうかを調べること。それが重要なのだ。

## 4 他校と比べる

なるべく多くの学校に見学に行くことは、学校選びにおいて重要なポイントだ。できれば、5～6校ぐらい見学してまわってほしい。その中で、各学校のいいところや悪いところを比較したり、自分のやりたいことを徹底的に教えてくれる学校などを探そう。

ゲームクリエイターを育てる学校という意味では同じでも、実際のカリキュラムはそれぞれの学校ごと特徴がある。実習がメインだったり講義が多かったり、あるいは研究課題に対しての質疑応答で授業を進めたりと、じつに様々なのだ。自分のスタイルに合った学校を見つけるためにも、出無精になっちゃだめだぞ。

■各学校の先生方に、同じ質問をしてみるというのも、比較になるぞ。

それでは次のページから学校を紹介するぞ！

# 稚内北星学園短期大学

| 募集学科 | 経営情報専攻科 | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 所在地 | 〒097 北海道稚内市若葉台2290-28 | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 筆記試験 |
| 初年度費用 | 100万円 | 問い合わせ先 | 0120-311014 |

“最北端は最先端”をキャッチフレーズに、北海道は稚内市に学校がある稚内北星学園短期大学。インターネットにホームページを持っているので、すでに知っている読者も多いことだろう。授業内容はゲームソフトの開発と直接の関係こそないけど、入学者全員にインターネットのIDがもらえ、自分だけのホームページが持てるなど、たまらなくうれしい特典が待っている。

また、来年度からは設備環境を大幅に強化するとのことで、これまでの主力機種であるUNIXのワークステーションと同数のPC互換機を導入するほか、業界でもまだ珍しいビデオオンデマンド環境が実現しそうだ。さらには8ミリビデオカメラを使ったムービー制作にも取り組むとのことなので、学生ならずとも注目したくなってしまう。

募集学科の項目を見ればわかる通り、この大学にゲーム開発のコースはない。だが、逆にこれといった枠をあえて設けず、学生にはコンピューター全般の知識を吸収してもらおうとの大学側の熱意がそこには秘められている。それを最もよく現わしているのがシステム管理の授業で、システムのインストールからトラブルシューティングまで、本当に基礎的なことが学べる授業もある。これはどこにでもありそうで、ちょっとない。ソフト開発ばかりで頭を硬くせず、UNIXやネットワークでいろいろ体験するのもいい経験になるゾ。

# 長岡コンピュータカレッジ

| 募集学科 | 情報工学科(ゲームソフト研究コース、マルチメディア研究コース) | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 所在地 | 〒940 新潟県長岡市殿町1-1-1 | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者 | 入学試験 | 書類選考、面接 |
| 初年度費用 | 91万円 | 問い合わせ先 | 0258-37-2033 |

長岡コンピューターカレッジは、情報系とビジネス系のコースを有する専門学校。主に情報処理技術者と経理事務者を育成している。しかし、情報処理系の生徒の多くが、コースの卒業研究の課題にコンピューターゲームを制作するようになったことや、ハードやソフトの飛躍的な進歩によりゲームやマルチメディアタイトルが作りやすくなったため、今年度より情報工学科の卒業研究コースとして、ゲームソフト研究コースとマルチメディア研究コースを設立。

ゲームソフト研究コースでは、生徒たちの作りたいものをグループ単位で制作。グループ内で映像や音響、キャラクターデザインやシナリオなどを各々が役割分担し、グループの全員がひとつの作品に向かって作業していくのだ。その作業の中で、ゲーム開発のノウハウや共同作業のやり方などを学ぶことができる。

マルチメディア研究コースでは、マルチメディアタイトルだけではなく、それを制作するツールを開発することも可能。音楽ツールを自作し、それを使って作曲するという作業も行なわれているぞ。

また、研究コースでは、教師による講義形式の授業は行なわれない。各グループに分かれた生徒たちと教師が一緒になって作品の内容を決めたり、具体的な作業の中で疑問に思ったことなどを教師と生徒がディスカッションする形で作業を進めていくのだ。

記事中の初年度費用は、入学金と授業料のみの合計です。

# 新潟コンピュータ専門学校

| 募集学科 | ゲームソフト科(ゲームプログラムコース、ゲームデザインコース、企画プロデュースコース) | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒950 新潟県新潟市米山3－1－53 | | |
| 入学資格 | 高卒、専修学校卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 書類選考、面接、適性検査 |
| 初年度費用 | 110万円 | 問い合わせ先 | 025-241-1123 |

ゲームを開発しているメーカーの多くが首都圏や関西に集中しているため、地方によってはゲームクリエイター関係の学校が存在しないなんてこともある。しかし、東京や大阪などの一部の大都市にしか学校がないのかというと、そうでもない。北信越地方にも、JR新潟駅の南口から歩いて5分のところに、新潟コンピュータ専門学校がある。新潟県内では、唯一のゲーム専門学科を持ち、県内はもとより、近隣の富山県などからも学校の資料請求が来るそうだ。

この学校の特徴はゲームプログラマーやゲームデザイナーの育成コース以外にも、ゲームやアミューズメントソフトなどの企画立案、運営、行程管理を行なう総合プロデューサーの育成コースがあること。これは、広い意味でのゲーム企画開発を重視したもので、ただゲームを作るだけではなく、できあがった作品のプレゼンテーションや販促活動までを、ゲームデザインと同様にゲームの〝企画〟と見立てているのだ。そして、そのための心理学授業まであるのだから、かなり徹底しているよね。

だからといって、ゲーム制作の授業が、おざなりというわけではないぞ。コンピューター言語の授業では、実際のゲームソフトの開発を踏まえ、C言語とアセンブラを組み合わせて学習。また、ペンティアムマシンやシリコングラフィックスのインディゴを使っての、実践的な実習もあるのだ。

# アミューズメントメディア総合学院

| 募集学科 | ゲームクリエイター科、ゲームクリエイター研究科 | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒150 東京都渋谷区東2－29－8 | | |
| 入学資格 | 高卒、または同等と認められた者 | 入学試験 | 書類選考、面接 |
| 初年度費用 | 125万円 | 問い合わせ先 | 03-3406-5050 |

現場で役立つクリエイターの育成を目指す。これが、アミューズメントメディア総合学院の基本方針。言い替えれば、現場で必要とされている人材、いわゆる〝プロ〟の育成を主眼に置いているのだ。実際、学校内にソフトなどの開発ラボを設置し、教育現場と実際の制作現場のリンクに努めている。また、企業研修として、実際のソフト制作現場に生徒を送り出すという指導も行なっているぞ。これは、早くプロになりたい、またはプロの仕事を体験したいという人には、すごくありがたいシステムといえるだろう。

そして、この学校の授業形態の面白いところは、聴講生制度というもの。なんと、自分の所属する学科以外の授業でも受講可能なのだ。生徒にヤル気さえあれば、自分に必要だと思う授業をいくらでも受けられるぞ。もちろん、教室の大きさは限られているので遅刻するような生徒は聴講生に席を取られてしまうのだ。自分に必要な技術を貪欲に学びたいという人には、もってこいの制度だろう。また、現在は働いているがゲームクリエイターを目指したいという人のために、来年度からは夜間コースも開設される予定なのだ。

この学校では、学びたい人には学ぶチャンスを多く提供できるような環境が整えられている。逆にいえば、学校の環境を積極的に有効活用すれば、それだけ自分自身のためになるってことなのだ。

## エニックス ゲームスクール

| 募集学科 | グラフィックデザインコース、プログラムエキスパートコース、ミュージックコンポーズコース | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒170 東京都豊島区北大塚 3-32-4 OBCビル | | |
| 入学資格 | 高卒以上 | 入学試験 | 面接 |
| 初年度費用 | 143万8000円 | 問い合わせ先 | 03-3940-7210 |

スーパーファミコンのド級のヒット作、『ドラゴンクエスト』シリーズを送り出している、エニックスが設立したのがエニックスゲームスクールだ。エニックスが経営しているだけあって、特別講師陣には堀井雄二氏、中村光一氏、すぎやまこういち氏といった豪華なメンバーが名を連ねているのがスゴイよね。

就学期間は2年間で、1年次には、音楽、企画、プログラムなどの基礎的な学習を行ない、2年次にそれぞれを専門的に学ぶようになっている。グラフィックだけとか、プログラミングだけ、といったことではなく、グラフィックの知識を持ったプログラマー、というような多方面に幅広い知識を持つ人材を育てるためのカリキュラムが組まれているぞ。さらには、個人の課題を細かく設定し、ほとんどマンツーマンで指導してくれるのだ。また、実務的な部分、たとえば企画を立ち上げたとき、それを実現するためにどのような部分で、どのくらいお金がかかるのか、なんてことも1年次から教えてくれたりもする。

ほかにも、この学校独自のマシンである、ICE(パソコン上で制作したゲームを、アーケードやコンシューマー機用に変換するインサーキットエミュレーター)を使用して、実際の制作現場に即した授業があるのもポイントだ。

なお、学校説明会は12月9日、1月13日、2月10日の各土曜日に東京で実施されるぞ。

## 東京科学情報ビジネス専門学校

| 募集学科 | マルチメディアビジネス科(ゲームクリエイターコース、コンピューターミュージックコース、コンピューターグラフィックスコース) | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒190 東京都立川市曙町1-13-13 | | |
| 入学資格 | 高卒、専修学校卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 筆記試験、面接 |
| 初年度費用 | 120万円 | 問い合わせ先 | 0425-29-6660 |

東京科学情報ビジネス専門学校は、ゲームクリエイターなどの各コースを来年度から本格的に開始するということなので、まだ実際に授業はされていない。しかし、設備やカリキュラムのアウトラインは決まっているとのことなので、ここで紹介しておこう。まずは設備から。来年度からの開設だけど、すでに最新のPCが何台も置かれていたぞ。しかも、最新のマシンには最新のソフト、ということでウィンドウズ95をすべてのマシンに導入するので、最高の設備環境が整った場所で受講することができそうだ。

ビジネス系の専門学校だけに、カリキュラムの組み方のノウハウもかなり持っている。そのため、ゲームクリエイターコースのカリキュラムも充実しているぞ。シナリオ構成の手法やC言語の実習など、ゲームを制作するための専門的なことはもちろん教えてくれる。そのほかにも、ビジネスマナーやマーケティング、プレゼンテーションなど、実際に就職したときに役に立つような授業も行なわれるので、ゲームクリエイターとしてだけでなく、社会人として必要な知識を幅広く教えてくれるのだ。

最高の機材と、少人数制クラスの個人授業を行なっているビジネス系専門学校としての実績がある。この学習環境があれば、きっとキミたちの力になるだろう。あとは、その力を借りて一人前のクリエイターを目指すだけだ。

# 東京コミュニケーションアート専門学校

| 募集学科 | ゲームクリエイターコース、アミューズメントクリエイターコース、デジタルアニメーションコース、バーチャルリアリティコース | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒134 東京都江戸川区西葛西6-29-[illegible] | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 筆記試験、面接 |
| 初年度費用 | 103万円 | 問い合わせ先 | 03-3688-6501 |

東京コミュニケーションアート専門学校には、現在主流の3機種、PC-9821、PC、マッキントッシュがすべてそろっているぞ。そして1年次には、この3機種すべてを使うことができるのだ。

マシンに慣れていく中で、自分の目標や目的に合ったコースを見極め、2年次から自分の目指すコースに進む。この学校のカリキュラムはこんな感じだぞ。だから、入ったときはプログラマー志望だったけど、2年次ではグラフィックコースを選択する、ということもできるのだ。

さらに、この学校では選択授業として、ほかのコースを選んだり、提携しているほかの学校に通ったりすることができる。つまり、この学校に在籍していながら、医療関係の学校に行ってRPGには必需品である薬学関係のことを勉強したり、音楽コースに行ってサウンドについて勉強することも可能なのだ。これなら、たくさんの情報と広い視野を持てるから、その分自分が作ろうとしているゲームの世界、それに自分自身の世界観も広げられるね。

1年次に広い視野と感性を養いつつ自分のやりたいことを見つけ、2年次にはそれぞれのコースで実技を学び、そして3年次には業界に通用するだけの実力とセンスを持ったクリエイターを目指す。これなら、卒業時には胸を張って自慢できるゲームが作れるようになれる気がしないかい？

# 東京コンピュータ専門学校

| 募集学科 | 情報処理科(ゲームクリエイティブコース) | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒161 東京都新宿区下落合1-1-8 | | |
| 入学資格 | 高卒以上 | 入学試験 | 書類審査 |
| 初年度費用 | 135万円 | 問い合わせ先 | 0120-033-227 |

この東京コンピュータ専門学校には、全部で4つの学科、9つのコースが設定されている。その中の情報処理科の中に、そのものズバリのゲームクリエイティブコースがあるのだ。このゲームクリエイティブコースは、2年制ではなく、小数派である3年制をとっているのが大きな特徴といえるんじゃないかな。

1年次はC言語やマルチメディア、ゲーム概論、ゲームハード、企画やプレゼンテーションなどの基礎的な講義を学び、2年次になると、企画やプログラム、音楽などを専攻する。そして、3年次に実際にチームを組んで、ゲーム制作の実習に行なう。この学校は、こんなカリキュラムになっているのだ。特に、3年次は実際のソフト制作現場に近い形の実習が行なわれる。9人でチームを組み、それぞれに実際に業界で活躍している講師がひとりついて制作実習を行なうのだ。それぞれの講師がゲーム業界で使われているゲーム制作テクニックを直伝してくれるというのが、この学校の大きなウリになっているよ。

また、教室に設置されているマシンの数も多い。PCやマッキントッシュ、PC-9821などが大量に導入されていて、生徒の数よりもマシンの数が多く、自由にマシンが使えるんだよね。

体験入学の日程は12月10日、1月28日、2月18日と25日の各日曜日と3月の土曜日にも予定されているので、興味のある人はどうぞ。

# 東京テクニカルカレッジ

| 募集学科 | ゲームソフト科、マルチメディアソフト科 | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒186 東京都国立市東1-15-5 | | |
| 入学資格 | 高卒、専修学校卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 面接、作文、書類選考 |
| 初年度費用 | 72万円 | 問い合わせ先 | 03-3360-8855 |

シナリオやグラフィックなど、総合的なゲーム作りではなく、ゲームのプログラムやシステム設計を中心にした授業内容が、この東京テクニカルカレッジの大きな特徴だ。この学校では、卒業後に、即戦力プログラマーとして働けるような授業を行なっているぞ。

たとえば、2年次に行なわれるゲーム制作実習では、ただ単にプログラムを作るだけではなく、打ち合せ会議なども授業で行ない、ゲーム制作における過程が体験できる。またゲーム内容よりも、ハードの性能を100パーセント引き出すようなゲーム作りになるよう指導する。そこで登場するのが、東京テクニカルカレッジのオリジナルゲームマシン〝TTC-2100〟だ。この〝TTC-2100〟は、教育用に作られたマシンなのでプログラムしやすく、コンシューマー機などにも移植しやすいという利点がある。実際、このマシンで作ったゲームがメガドライブに移植されたという例もあるほどだ。もちろん授業ではひとり1台ずつ、TTC-2100とPC-9821BSを使えるぞ。

さらに、来年度からは希望者のために、3年次として研究課程を設ける予定。この研究課程は、外部でプログラムの勉強をした人にも幅広く門戸を解放、実際にスーパーファミコンやウィンドウズなどの、ゲーム機やOSを使ってのプログラミングの教育になる予定とのことだ。さらに上を目指したい人には、ピッタリの内容かもね。

# 中野スクールオブビジネス

| 募集学科 | マルチメディア学部(ゲームソフト&CG科、マルチメディア科) | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町2-4-1 | | |
| 入学資格 | 高卒以上 | 入学試験 | 書類選考 |
| 初年度費用 | 88万円 | 問い合わせ先 | 0120-684-684 |

ビジネス系の専門学校？と思った人も多いはず。確かにその通りで、この学校を卒業して公務員や有名な会社に就職した人も多い。そんな学校から、たくさんのクリエイターを育てるべく、来年度から新しい学科が創設されるぞ。

新しく創設されるのはゲームソフト&CG科。2年制のこの学科では、1年次にハードウェア概論などの基礎的なことを学びつつ、キャラクターデザインやゲームプログラミングなどの実習を行なっていく。そして2年次には、自分の好きなテーマや題材で1年次に学んだ基礎を応用して、ゲーム創作実習などの授業を受けるのだ。その授業の中で、なにかを創ることの楽しみ、面白さを体験していくうちに、経験が自分の力になっていくのだ。まるで学びつつ遊ぶ、遊びつつ学ぶ、といった感じだね。

一方、こちらはすでに授業が始まっているマルチメディア科。こちらはゲームソフト&CG科とは違い、3年制のカリキュラムが組まれているぞ。最近はインターネットやCD-ROMなど、文字情報と同時に映像や音などがまとまって、ひとつの情報として伝えられる事が多くなってきた。そこで、この学校の先生方は、将来的にはこの状況がさらに進むと見て、画像や音響、デザインなどを自由に操り、駆使する技術を学ぶことができるようにと、マッキントッシュやインターネットなどを使った実習が、多く含まれているのだ。

# 日本工学院専門学校

| 募集学科 | マルチメディア科(ゲームソフトコース、CGコース、デジタルクリエイターコース) | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒144 東京都大田区西蒲田５-23-22 | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 調査書類選考 |
| 初年度費用 | 76万円 | 問い合わせ先 | 0120-123351 |

これまでにも何度か紹介してきた日本工学院。今までは情報処理科しかなかったけれど、それが今年の４月から晴れてゲーム開発のためのゲームコースが開設された。情報処理ではすでに老舗な感じのする当校だけに、どんなカリキュラムを組んでいるのか興味津々だったのだが、意外と言おうか、その中身は実に堅実で、まずは基礎能力を重点的にマスターさせようとするものだ。

さて授業だが、この学校は２年制を採用していて、入学当初はマッキントッシュのハイパーカードを使った簡単なゲームソフトなどを制作。マルチメディアとは、どんなものなのかを実際に体験すると同時に、アイデアを養い、色彩学などの表現技術も学んでいく。また、いろいろなことを試しながら、主にゲームタイトルを作り上げていくことで、自分がなにをやりたいのかを見極めることもできるわけだ。

そして、自分の将来像をつかんだであろう１年生の後期になると、希望の進路に応じて３つのコースが用意されるぞ。ゲームクリエイターやプログラマーを目指すゲームソフトコース、CG関連のコンピュータグラフィックスコース、デジタルオペレーターなどのデジタルクリエイターコースである。

整った環境と設備、それに優秀な先生たちを含めて、安心して学ぶことのできる学校だ。姉妹校の工学院八王子専門学校にも、マルチメディア科があるぞ。

# 日本情報ビジネス専門学校

| 募集学科 | ゲームクリエイティブ学科(ゲームクリエーターコース、ゲームデザイナーコース) | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒171 東京都豊島区西池袋２-38-８ | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者、専修学校卒業以上 | 入学試験 | 書類選考 |
| 初年度費用 | 115万1000円 | 問い合わせ先 | 0120-329081 |

この学校は、ゲームクリエイティブ学科として、ゲームクリエーターコースとゲームデザイナーコースのふたつのコースがある。現在のところ、ゲームクリエーターコースには、１クラス30名で５クラスの、計150名が在学中。ゲームデザイナーコースは来年度からの開設予定となっている。

実際のコースごとの特徴はこんな感じだ。ゲームクリエーターコースでは、コンピューターゲームに必要なコンピュータ一言語の習得から、デッサンや色彩演習などのグラフィック面、MIDIなどを使ったサウンドデザインなどが授業の中心。一方、来年度に開設のゲームデザイナーコースでは、シナリオメイキングや文章表現、プレゼンテーションからマーケティング論まで、ゲームデザイナーに必要な様々な総合的知識の習得を目標としているのだ。

実習で使うマシンが整備されているのも、この学校の特徴。まず、パワーマックを30台ほど導入。さらに、シリコングラフィックスのインディも10台以上設置し、イーサネットで各マシンをネットワークした環境が使えるのだ。そして、来年度には、デジタルスタジオも設置される予定だぞ。

また、ソフトウェアの技術面だけではなく、作品を作りあげるためのセンスというものを重視した教育を行なっている。やはり、技術も大事だけど、人とは違う自分なりのセンスも磨かなくてはね。

# 野邊ゲームデザイナーズアカデミー

| 募集学科 | 本科講座、ゲームシナリオ講座 | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒156 東京都世田谷区船橋 1-43-14 | | |
| 入学資格 | なし | 入学試験 | 書類選考 |
| 初年度費用 | 49万4400円より | 問い合わせ先 | 03-3789-4449(FAX) |

今回紹介している学校の中だけでなく、ゲームデザイナー向けの学校の中で唯一、通信教育制をとっているのが、野邊ゲームデザイナーズアカデミーだ。コースは本科講座とゲームシナリオ講座があり。本科講座は２年間で、ゲームシナリオ講座は10ヵ月で卒業ということになっている。

本科講座のほうは、毎月、課題のフロッピーディスクと、わかりやすく非常にボリュームのあるテキストが送られてくる。これを返送して、添削してもらうという方法で学習していくわけだ。本科講座のカリキュラムは、シナリオが10ヵ月、サウンドが３ヵ月、グラフィックが３ヵ月、プログラミングなどのテクニカルな部分が８ヵ月という構成になっているぞ。

一方のゲームシナリオ講座は、ゲームストーリー考学、魔法考学、アイテム考学、マップ考学というカリキュラムが組まれている。それから、この講座はパソコンを持っていなくても受けられるぞ。

両方の講座とも分厚いテキストを使用するけれど、初心者でも、とまどうことのないように平易な表現を使用した親切なテキストなので、パソコン初心者でも、安心して受講できると思うよ。

また、この学校ではRPGというジャンルに絞って学習するようになっているのも特徴だ。ただし、受講者はPC-9801かEPSON、またはＸ68000を持っている必要がある。問い合わせはFAXか手紙で。

# バンタン電脳情報学院

| 募集学科 | シナリオ＆キャラクターデザインコース、ゲームプログラムコース、ゲーム開発研究コースなど | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒150 東京都渋谷区東 3-22-14 | | |
| 入学資格 | 高卒以上、大検合格者 | 入学試験 | 筆記試験、適性検査、面接 |
| 初年度費用 | 130万円より | 問い合わせ先 | 03-3797-1066 |

バンタン電脳情報学院では、２年制のシナリオ＆キャラクターデザインコースとゲームプログラムコース、４年制のゲームクリエイトコースがある。基本的には、独立した学科なのだが、希望者がいれば、２年制で学んでいた人も全課程修了後に４年制に編入することが可能なのだ。

この学校の特徴として、講師の全員が、今も実際に現場で活躍している業界人であることがあげられる。しかも、その顔ぶれはゲーム業界だけにかぎらず、多種多様な分野の人たちだ。このため、ゲーム関係だけでなく、広い視野でのエンターテインメントを学ぶことができるというわけだ。

そして、もうひとつの特徴として、シナリオとキャラクターデザインという、ふたつの要素がひとつの科に集約されていることがある。これは、ゲームデザイナーになりたい人でも自分の意思を伝えるのに絵を描いたり、いい絵を見抜く目が必要だし、逆に、グラフィックを描く人も企画制作とは全く無縁というわけではないからだ。このため、シナリオや企画書の書き方、デッサンや基礎デザインといったものを同じ学科の中で教えているのだ。また、ゲームプログラムコースでは、PCマシンを中心に、実際のゲーム制作に沿った実践的な実習を行なっているぞ。

どちらの学科でも、現場で役立つポイントを絞った教育が、この学校のウリなのだ。

## ヒューマンクリエイティブスクール

| 募集学科 | マルチメディアエンタテインメント課程<br>マルチメディア３Ｄグラフィックス課程 | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町１－２－12 | | |
| 入学資格 | 中卒以上 | 入学試験 | 筆記試験、面接 |
| 初年度費用 | 135万円より | 問い合わせ先 | 0120-37-9898 |

スーパーファミコンのプロレスゲームなどでも有名なヒューマンが運営しているのが、このヒューマンクリエイティブスクール。学校が創設されたのが1990年だから、ゲームの学校としては最古参の、歴史あるトコロなのだ。

この学校には、マルチメディアエンタテインメント課程と、マルチメディア３Ｄグラフィックス課程というふたつの課程がある。

マルチメディアエンタテインメント課程には、プログラム、グラフィックス、サウンドの３つのコースがあり、１年次から専門別に突き詰めて学習するようになっているぞ。しかも、自分の選んだコース以外の授業も１科目だけ履修できるし、企画などの分野もちゃんと学習できるのだ。また、この課程は基本的に２年制だけど、２年の学習のあと、卒業するか３年目にゲーム制作研究課程という、大学院のような課程を選択できるようになっているので、さらに突き詰めて勉強したい人は、３年間の就学期間をとることができる。

マルチメディア３Ｄグラフィックス課程のほうは、基本的に１年で卒業だが、２年次の研究課程に進むこともできる。この研究課程を終了すると、さらにゲーム制作研究課程に進むこともできるのだ。

メーカーが母体だけに、業界の最新の動向がわかるし、卒業制作では、現場のシミュレーションが体験できるというのが最大の特徴。説明会は11月19日と12月23日。

## 山脇美術専門学院

| 募集学科 | スーパーCGアート科 | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒102 東京都千代田区九段南４－８－21 | | |
| 入学資格 | 高卒、専修学校卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 書類選考、面接、絵コンテ |
| 初年度費用 | 72万円 | 問い合わせ先 | 03-3264-4020 |

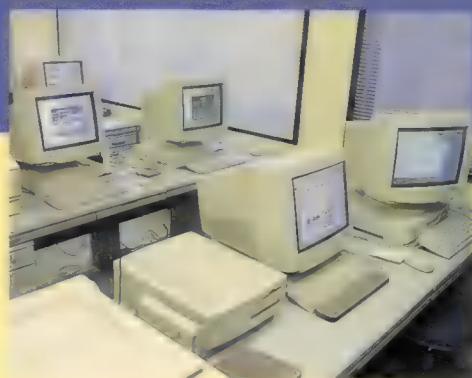
山脇美術専門学院は、ゲームクリエイターを養成するだけの学校ではないのだ。LANを使ったネットワーク環境でのマッキントッシュを中心とした各種機器を使い、グラフィックを中心としたカリキュラムが組まれた学校だ。

でも、ただ単にCGクリエイターを養成する学校はいくらでもある。だけど、この学校、ほかのCGクリエイターを養成する学校と違う点がいくつかあるぞ。ほかの学校が、CGの表現技法だけを学ぶのに対して、この学校では、ストーリーテーリングやＣＧ実習といったいろいろなことを学んでいくこと。さらに、いくつかある各講義で学んだこと、作った物をマルチメディア実習という講義の中で連動、組み合わせることによって、実際のプロダクション現場と同じようなことを実習できることがあげられる。つまり、自分の作品をより効果的に魅せていくような授業を行なっていくのだ。

学科の名前こそ、スーパーCGアート科とはなっているけれど、マルチメディアというキーワードを中心として、グラフィックなどのアート関係や、オフィスなどの現場でも活躍できる、そんな総合的な人材の育成を目的とした学校だ。

それと、２年次からは、それぞれの生徒に合ったカリキュラムで講義を進めることができる。自分のペースで、ひとつひとつ必要なことをキチンと理解しながら勉強できるっていいことだよね。

# 町田・デザイン専門学校

| 募集学科 | ビジュアルデザイン科マルチメディアデザインコースゲームクリエイト専攻、CGアニメクリエイト専攻 | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒194 東京都町田市森野1-26-8 | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 面接、作文、書類選考 |
| 初年度費用 | 84万円 | 問い合わせ先 | 0120-27-0204 |

町田・デザイン専門学校では、その名の通りデザインを中心に様々なコースが用意されている。したがって、ビジュアルデザイン科マルチメディアデザインコースも、基本的にデザインやグラフィックがメインの授業内容になっている。

中でもゲームクリエイト専攻では、マッキントッシュを使用したデザイン重視の実習がメインとなる。もちろんプログラムの授業もあるが、マシン言語ではなく、アプリケーションごとのプログラミング言語を学ぶという形のもので、むしろビジュアル面でのスペシャリストを養成するためのコースと考えたほうがいいんじゃないかな。ほかには、マッキントッシュで作ったゲームを、ほかの機種に移植できるといった、移植技術に重点をおいているとのことだ。

CGアニメクリエイト専攻では、単なるCG制作だけではなく、映画やCMなどに使われているような、映像の中の特撮的な部分も重視。ビデオ制作やアニメーションに関連した実習にも力を入れている。

また、授業内容とは直接関係ないが、町田・デザイン専門学校ではほかのコースの授業が受けられる、〝オプション形式〟というシステムを実施している。オプション形式の授業は、すべて放課後に行なわれるので、正規の授業とぶつかることもなく、様々な講座の授業が受けられるようになっているのだ。

# 代々木アニメーション学院

| 募集学科 | CGアニメ・ゲーム科 | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3 | | |
| 入学資格 | 中卒以上 | 入学試験 | 特になし |
| 初年度費用 | 72万円 | 問い合わせ先 | 03-3378-8999 |

代々木アニメーション学院は、名前の通りアニメーション教育の老舗校として有名。8年ほど前に、コンピューターグラフィックス科が設立され、今ではコンピューターゲームクリエイターを育てるCGアニメ・ゲーム科が開設されているのだ。

アニメーション関係の学校が母体ということもあり、この学校では、グラフィックスの授業に力を入れている。週に一度は、アニメーター科と同じ動画の授業。また、デッサンなどの画力を身につける授業も行なわれているぞ。これはゲーム業界のニーズが、ゲームデザイナーやプログラマーはもちろんだが、グラフィックデザイナーが多数必要な傾向にあると分析したからだ。とにかく、ゲーム業界に入るためのひとつの武器として、グラフィックを中心とした指導を行なっているのだ。ただし、コンピューター言語やゲームデザインの授業が軽視されているわけではない。C言語やアセンブラといったプログラミングの基本や、企画やプレゼンテーション、シナリオ制作の授業なども、ちゃんとあるぞ。

ちなみにCGアニメ・ゲーム科は、東京校のほかに、大阪校、名古屋校、福岡校、仙台校、札幌校などの各校でも開設されている。これなら、地方の人でも安心だね。なお、東京校では、来年度にマルチメディア・クリエーター科、というものが新設されるそうだ。

# 岩崎ファッション工科専門学校

| 募集学科 | マルチメディアスペシャリスト科<br>ゲームソフト開発コース | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜 2－4－10 | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 面接、適性検査 |
| 初年度費用 | 119万6000円 | 問い合わせ先 | 0120-205561 |

ゲームデザインも大きくとらえるとファッションになると、デザインスクール岩崎ファッション工科専門学校は、来年からゲームソフト開発コースを開設した。ほかの学校とはちょっと異なるカリキュラムを組んでいるので、ゲームクリエイターを目指しているのならば要注目の学校だ。

この学校の特徴は、Cやアセンブラといったコンピューター言語の授業よりも、ゲームの企画立案やゲームシナリオの授業が多いところにある。コンピューター言語はあくまでも基礎の習得につとめ、それよりもゲームデザインを重点的に学ばせることで、面白いゲームソフトを作れると考えているのだ。つまり、コース名はゲームソフト開発コースとなっているけれども、本当はこのコースに入学すると、ゲームデザインのスペシャリストになれるというわけなんだな。

この方針にちょっと驚いた読者もいるだろう。確かに、ゲームソフトを制作するためにはコンピューター言語の習得が必要不可欠だ。しかし、様々なゲームが氾濫する中、ゲーム業界は技術的に優れたプログラマーはもとより、創造性豊かなクリエイターの登場を待ち焦がれているのも事実。そういった意味でこの学校は、ゲームデザイン能力に優れたゲーム開発者の育成を目指している。

こんなポリシーを持った学校はまだ少ないが、これからはどんどん増えていくハズだろう。

# コンピュータ総合学園HAL

| 募集学科 | ゲーム制作学科、ゲーム企画学科（４年制）、ゲーム学科（２年制） | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒531 大阪府大阪市北区大淀中 1－10－3 | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者、または<br>同等と認められた者 | 入学試験 | 筆記試験、適性検査、面接 |
| 初年度費用 | 117万3000円 | 問い合わせ先 | 06-452-1100 |

この学校の素晴らしいところは、生徒さんが勉強するうえでの周辺環境が充実しているほか、自己啓発や自己開発といった創造性を磨くための授業がある点だ。その根底には、知識や技術が他人より優れているだけでは、社会人としてやっていけないという考え方がある。人が社会に出て生活するためには、人に対する思いやりが当然のように必要だが、それはゲームにもいえ、つまらないゲームほど悪い意味で作り手のワガママが反映されているのだ。

さらに、そんな創造性豊かなゲーム作りを地元企業も強烈なまでにバックアップ！　それも、この学校がいかに優秀な卒業生を送り続けているかを示しているだろう。たとえば、任天堂のゲームソフト開発用マシン（GPC）などがいい例で、このGPCは全国広しといえどもこの学校にしかないのだ。GPCは既存のソフトからアセンブラ言語などを使って新たにプログラムを組めるほか、キャラクターなどの絵柄を超簡単に変更できてしまう。さらに便利なのは、自分のアイデアをプログラムを組まずに実現することも可能なので、学校でゲームを制作し、それを家に持ち帰って遊びながらデバッグをする、なんてこともできてしまうのだ。校長先生曰く、生徒さんはパソコンを持ってなくてもいいんです。でも、ファミコンは持っていて欲しい。そう笑いながら語ってくれた笑顔が印象的だ。

# 大阪コミュニケーションアート専門学校

| 募集学科 | ゲームクリエイターコース、アミューズメントクリエイターコース、デジタルアニメーションコース、バーチャルリアリティコース | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒550 大阪府大阪市西区新町1－18－22 | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 面接、目的意識選考 |
| 初年度費用 | 107万円 | 問い合わせ先 | 06-536-7181 |

とにかくこの学校はスゴイ！ なんたってこの学校に入学するだけで、なんだかもうすっかりその道の有名人になった気分になれちゃうのだ。この学校ほど活動的で、かつ挑戦的な校風は、ちょっとほかには見あたらないだろう。

それというのも、この学校はとにかくやたらと業界向けの作品発表会があるのだ。ちなみにここの学校のモットーは、1年で1作品を作ってみよう！ だから、卒業を間近にひかえた3年生たちはもちろんのこと、2年生や入学したばかりの1年生たちだって、自分たちだけでゲームをドンドン作っているのだ。そして発表会では、生徒たちの作ったゲームをゲーム業界の大先輩たちが見て、触って、評価してくれるぞ。さらに、自分で何度も試行錯誤を重ねながら作品を作り上げていくことで、いつしか腕のほうもバツチリ上がっているというわけだ。

また、1本のゲームソフトを作りあげるためには、ただ技術的に優れていればイイというわけではない。企画からプランニング、それに発表会などで自分の作品をプレゼンテーションするための能力も必要になってくる。そういった、1本のゲームソフトを制作するための様々な技能のトータルバランスを常に考え、さらに生徒たちには数多くの発表会を経験させて成長させる。これは、今回取材した学校の中でも、すごく特徴的なカリキュラムだったぞ。

# 大阪電子専門学校

| 募集学科 | ゲームコース | | |
|---|---|---|---|
| 所在地 | 〒543 大阪府大阪市天王寺区勝山4－5－[illegible] | | |
| 入学資格 | 高卒、大検合格者以上 | 入学試験 | 書類選考 |
| 初年度費用 | 88万円 | 問い合わせ先 | 06-779-8484 |

本当のスペシャリストを育ててあげたい。インタビュー中、そんな言葉が先生の口から何度となく聞かれたが、それが授業のカリキュラムにも表われている。ゲームコースは、募集する学科(情報・電子・音響)共通のコースだ。たとえば、音響クリエーティブ科では音響機器のメカニズムまで学べるなど、まさに本格的。だから、授業内容も単なるアプリケーションの操作方法だけにとどまらず、ハードウェアの仕組みまでバッチリ理解できるようになっているのだ。

そして、ユニークなところは1年次にゲームコース以外の授業、つまり情報・電子・音響のゲームに関わる科目の授業にも自由に参加ができるというところにある。これは、生徒たちにいろいろなことに触れてもらい、そうして本当に自分のやりたかったことを見つけてもらおうという理由からだ。そして生徒が2年次になれば、それまで受講していたゲームコースからさらに、専門的な分野に入り、卒業までにオリジナルゲームを制作するのだ。

また、授業の多くは生徒の自主性を重んじて自習が多くなるのだが、それは、各個人によって目指す目標が微妙に違うからで、単純なマニュアルに従わず、先生たちも生徒個人の自主性とやる気をバックアップしてくれるぞ。これなら、のびのびと学べそうな気がするね。

# 取材できなかった学校だよ

さて、ここまでのページで全国から22校を紹介したけど、当然ながらゲームスクールはこれだけではない。ここでは、残念ながら今回は取材ができなかったけど、紹介しておきたい学校を5校ほど載せておくので、参考にしてほしい。

ただし、ゲームスクールは年々増加傾向にあり、しかも全国規模でドンドン増えているぞ。ちなみに、今回の特集のためにログイン編集部は、独自にゲームクリエイターに関連しそうな学科をもつ学校を事前調査した。その数は、じつに全国で67校。以前に調査したときよりもかなり増えているぞ。もちろん、来年度から開校予定の新設校や、学科名に〝ゲーム〟という言葉がないけど、実際はゲームに関連したノウハウを教えてくれる学校もあるだろう。ひょっとしたらキミが住んでいる街に、ゲームスクールがあるかもよ。キミ自身でも探してみよう。

## 東北電子計算機専門学校

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| 募集学科 | 応用技術コース・マルチメディアコース |
| 所在地 | 〒970 宮城県仙台市青葉区花京院1－3－1 |
| 入学資格 | 高卒以上、大検合格者 |
| 入学試験 | 書類選考、面接 |
| 初年度費用 | 89万4000円 |
| 問い合わせ先 | 022-224-6501 |

## 信越電子ビジネス専門学校

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| 募集学科 | マルチメディアコース |
| 所在地 | 〒380 長野県長野市鶴賀鍋屋田1381－[illegible] |
| 入学資格 | 高卒以上、大検合格者 |
| 入学試験 | [illegible]審査、適性検査 |
| 初年度費用 | 94万円 |
| 問い合わせ先 | 0262-35-1118 |

## トライデントスクール オブ インフォメーションテクノロジー

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| 募集学科 | ゲームデザインコース |
| 所在地 | 〒450 愛知県名古屋市中村区名駅[illegible]-24-15 |
| 入学資格 | 高卒以上、大検合格者 |
| 入学試験 | 筆記試験、面接、適性検査など |
| 初年度費用 | 134万円 |
| 問い合わせ先 | 052-581-0581 |

## 大阪コンピュータ専門学校

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| 募集学科 | 情報処理科(マルチメディア・ゲーム開発) |
| 所在地 | 〒530 大阪府大阪市北区南扇町3－16 |
| 入学資格 | 高卒以上、大検合格者 |
| 入学試験 | 調査票のみ |
| 初年度費用 | 140万円 |
| 問い合わせ先 | 06-314-0261 |

## 唐津コンピュータ専門学校

| 項目 | 内容 |
|---|---|
| 募集学科 | 情報システム科、情報ビジネス科 |
| 所在地 | 〒847 佐賀県唐津市末南町94－1 |
| 入学資格 | 高卒以上、大検合格者 |
| 入学試験 | 書類審査、適性検査、面接など |
| 初年度費用 | 94万5000円 |
| 問い合わせ先 | 0955-77-1771 |

## 専門学校卒業生 はんにゃあ坪井のお言葉

私は、はんにゃあ坪井という新人バイトなのですが、実は今年ゲームスクール学校を卒業したばかりなんですよ。そこで、僭越ながらゲームスクールの先輩としてアドバイスめいたことをちょっとお話ししますね。

まず、ゲームスクールのクラスメイトはみんな、「ゲームクリエイターになるぞ！」っていう同じ志を持った人ばかりなんだよね。だから、お互いに刺激になるし、ゲームという共通の趣味があるから話もあう。それに、ゲームについてあれこれ論じあえたりして、とっても楽しいところなんだよ。だから、知識ばっかりを求めるんじゃなくて、友達とのふれ合いや意見交換なんかの場としても活用してほしいな。

あと、ひとりでやっていったら、井の中の蛙と同じで自信過剰になったり、逆にホントにこんなので通用するのかなぁ、なんて不安になったりするよね。でも学校に行っていれば、先生やまわりの友達が見てくれるから、彼らの意見を聞いて、自分の実力がどの程度なのかっていうのを知ることができるんだ。そこでキツイことを言われても、カッとしたり。自分なんてダメなんだぁ、とかいじけたりせず、素直に聞いてその意見を活かせるようでなければね。自分の意見ばっかり押し通したり、友達の助言に耳を貸さないようじゃ、楽しいゲームを作れるクリエイターにはなれないと思うの。

同じ志を持つ仲間がたくさんいる場所、いろんなことを教えてくれる場所がゲームスクールなんだから、めいっぱい活用して実力をつけてね。

⬆今のクラスメイトたちが、いつか大物のクリエイターになるかもしれないぞ。

# 生徒のみなさんにアンケート

現役の生徒にアンケートをしてみました。その中から、キミたちが学校を選ぶときの基準や楽しい学校生活を送るためのアドバイスを探してみたナリよ。

まず、学校を選んだ理由について聞いてみた。「**自分のやりたいことができると思ったから**」とか「**ゲームを作ってみたかった**」という意見がほとんどだったけど、その気持ちは大切だね。ほかにも「**学校見学に来たときの印象がとてもよかったから**」という意見もあった。やはり学校見学はするべきだね。

次に、学校に入ってよかったと思うことを聞いてみた。「**同じ趣味を持った友達とたくさん出会えたこと**」。うーん、こういう友達は一生の財産になるに違いない、大事につき合っていこうね。「**一生触ることのないようなマシンを毎日触れること**」。それなら、悔いのないようにベタベタ今のうちにさわっておこう。「**心からわかり合える異性を見つけた**」。この幸せ者めが！

さらに学校の雰囲気、感じを聞いてみたぞ。「**それなりに楽しくて、暗くならなくてよろしい**」とか「**ひと言でいうと明るい**」などが大半を占めていた。楽しいことはいいことだね。ほかにも「**ヘンなノリだ**」とか「**世間の広さを思い知るくらい、いろんな人がいることを実感した**」というのもあったけど、どういう学校の雰囲気なんだろう。学校に行ってみるとわかるかもね。また「**先生と友達のようなつき合いをしている**」というのもあった。

と、ここまで聞いてみた内容だと、みんな楽しい学校生活をおくっているみたいだ。なんか、とってもうらやましいな。生徒へのアンケートはまだまだ続くぞ。

学校の授業内容はどうですか、という質問に対しては「**自分に合っている**」という意見と「**想像していた内容とまったく違っていた**」という意見に分かれてしまった。やはり、学校へ入る前に授業の内容やカリキュラムはキチンと調べておかないといけないな。

さらに学校の場所と食糧事情も尋ねてみた。すると「**学校が駅から近くていい**」という意見がほとんど。しかし、そのあと「**家から遠い**」とひと言付け加える人が多かったな。もしも、いい学校が見つかったけど家から遠い。という場合には近くのアパートを借りたり、学校の寮があるときは寮に入るのもひとつの手だ。問題は食糧事情。これについても「**毎日がコンビニ弁当**」とか、「**学生食堂がほしい**」といった意見が多かった。できるなら、バラエティーに富んだ食生活ができるようにしてほしいね。

最後に将来の後輩のためにひと言いってもらった。「**ガンバレ、やる気と情熱があれば、努力は必ず報われる**」とか「**入るからにはガンガンやって欲しい。遊びたいと思って入学するな**」とのことだ。

女の子の意見も紹介するぞ。「**女の子だって負けていないよ。自分次第で、男の子より大きくなれるのがゲームスクールのいいところ**」というのがあった。確かにその通りだ。女の子もガンバレ！

## 専門学校中退者 柏崎コタローのお言葉

どうも、コタローです。オレは専門学校、それもクリエイターを養成する学校を中退した人間である。そんな人間がログインで働いているのもヘンだが、これを読んでいるみんなに意見するのもなんかヘンだな。まぁいいか。

そう、あれは高校3年生の冬、小説家になろうと思い大学目指したオレは、受験した大学の教授の頭が悪いことに気がついた。「なんでこの学校を受験したの？」面接のときの最初の質問がコレである。オレは勉強したいからココを選んだ。この大学がいいと思ったから受験したのだ。そんなこともわからない教授に頭にきたオレは次の日の受験科目ををすべてエスケープした……。

しかし小説家となる夢は捨てきれず、ありとあらゆる手段を探してはみたものの見つからず、やはり大学へ行くべきか。と弱気になっているオレに届いたのが専門学校案内だった。小説家に近い人間になれるような学校を探した結果、見つかったのがゲームスクール。ここならオレの夢実現のために援助してくれるに違いない、それにゲームはもともと嫌いなほうでもないし、と考えたオレは迷わず入学し、夢に近づいていく実感を得た。オレのその後の学生生活は、まるで絵に描いたモチ、もとい、絵に描いたような幸せであった。

しかし、そんな幸せは1年と半年しか続かなかった。オレは学校の授業と自分の理想が少しずつ離れていることに気がついたのだ。そしていつしかオレは学校に中退届けを出していた。やはり、学校見学もせずに〝迷わず入学〟したことが中退の原因ではなかろうか。

⬆今号の教訓。学校見学はキチンとしよう。さもないとアナタもコタローのように……。

# クリエイター心得の条なのだ

ゲームスクールの最新事情はわかってもらえたかな？ 最後にゲームばっかりプレーしている気がするログインから、未来のクリエイターへのメッセージだ。

最近は、パソコンがたくさん売れちゃったり、ウィンドウズ95の登場でゲーム業界も大きく変化しそうな気配がしたり、はたまたコンシューマー機のゲームがいっぱい発売されたりと、ゲームを取り巻く環境は大きな変革期を迎えているのかもしれない。そうなると、ゲームクリエイターが活躍できる場が増えて、人材不足なんて状況になるだろう。

そんな、来たるべきゲーム新時代に活躍するクリエイターを目指すキミたちに、ログインから心得を伝授しよう。エラそうだな。

その心得とはズバリ！ 好奇心と協調性を持ってほしいということだ。いろんなことに興味を持ち、勉強するなり人に聞くなりして、自分の知識として吸収すること。これは、自分の作りたいゲームのイメージを形にするときに役立つぞ。いろんな手法や知識を駆使して、キミのイメージをプレーヤーに見せつけてほしいのだ。そして、今やゲームはひとりだけで作る時代ではない。グラフィックやサウンドのスペシャリスト、優れたプログラマーとの協調作業こそが、よりよいゲームを生みだすのだ。

すべてのスタッフが全力で作業できるように、協調性を持ってほしいぞ。スタッフとケンカなんかしてたら、プレーヤーを魅了するゲームなんて絶対に作れないと断言しよう。

要するに、ゲームを作るための努力は惜しまないことと、けっしてワガママになってはイケナイということだ。ね？ こう言われると結構簡単でしょ。ゲームクリエイターを目指すくらいだもん、きっとゲームが大好きなんでしょ。好きなことを思いっきりやれるなら、なんでもないことだよね。技術や知識なんて、勉強すればいくらでも身につくけど、ゲームに対する情熱は誰から教わるものではなく、自分自身のことなんだから。

そんなわけで、そろそろこの特集も終わり。数年後、キミたちが一生懸命作ったゲームを、ログインが紹介できる日を待ってるぞ。それじゃ、がんばれよ！

⬅知識だけでは、いいゲームを作ることはできない。情熱と好奇心、知恵と勇気がスゴイゲームを作るのだ。

⬅ログイン編集部のゲームスクール卒業生と中退者3人衆。クリエイターとしては半人前以下。技術は未熟。しかし、ゲームに対する気持ちは人並み以上のものを持っているぞ。

面白いゲームを！ たくさんの人を感動させるゲームを！ 初めてそう思ったときの気持ちを忘れるな。その心と好奇心を忘れずに、明日に向かってがんばる未来のクリエイターたちを、ログインは心から思いっきり応援するぞ。ガンバレ！

# 見よ！ これがウィンドウズ95版バーチャファイターリミックスだ！

ドーン！ と写真を載せてみましたが、いよいよウィンドウズ95日本語版の発売まであと1週間、そして『Diamond Edge 3D(以下エッジ3D)』の発売まであと2週間と迫ってまいりました。この両方があれば、なんと『バーチャファイターリミックス』がキミのPCで遊べてしまうわけだから、11月23日と12月1日は開店と同時にショップに突撃するしかないね。ただし、学校は休まないように。

さて、エッジ3Dにバンドルされる『バーチャ～』だが、すでに編集部では実際に動いている。そして、そのクオリティーはハンパじゃない。セガのほうでも「サターン版からの移植ではなく、アーケード版からの移植です」と言っているぐらいなので、よほど自信がある証拠だろう。

同日はサターン版の『バーチャファイター2』発売日だが、こちらの移植も期待しちゃうよね。

Virtua Fighter Remix
Game Options Help
TIME 99"99
PAI AKIRA

アキラも吹っ飛ぶ完成度

# 超ド級のデキ！　さすがはセガ！

何度もいうがウィンドウズ95版『バーチャファイターリミックス』のデキは本当にすこい。まさかパソコンの上で、しかもウィンドウズ上でこのゲームが遊べるとは思ってもみなかったので、はっきりいって動いているところを見たら驚愕することだろう。秒間30フレームの動きもきちんと再現されているし、これならマニアも大満足だ。もちろんウインドー状態でも遊べるぞ。

⬆このようにウインドー状態でも遊べるし、フル画面表示にして遊ぶこともできる。背景はフルカラー表示と256色表示が選べるので、環境に合わせて遊びましょう。

# パンツァードラグーンも進行中!!

『バーチャファイターリミックス』のほかにも、セガのほうでは、『パンツァードラグーン』の移植も進んでいる。セガサターンでも好評だったシューティングゲームだが、これまた完成度は高い。これもエッジ３Ｄを購入すれば手に入るという代物なのだが、残念ながら『バーチャ〜』のようにバンドルはされないそうだ。どうやらクーポン券が同梱され、それと引き替えに郵送されるといった形になるらしい。これは、完成度の高い作品を遊んでもらいたいという、セガとダイヤモンド社の意向によるもの。バンドルされていたとしても、デキが悪かったら悲しいもんね。バンドルソフトといえどもこれだけ気合が入っているのは、さすがセガといったところだろう。

## これまたすごい！

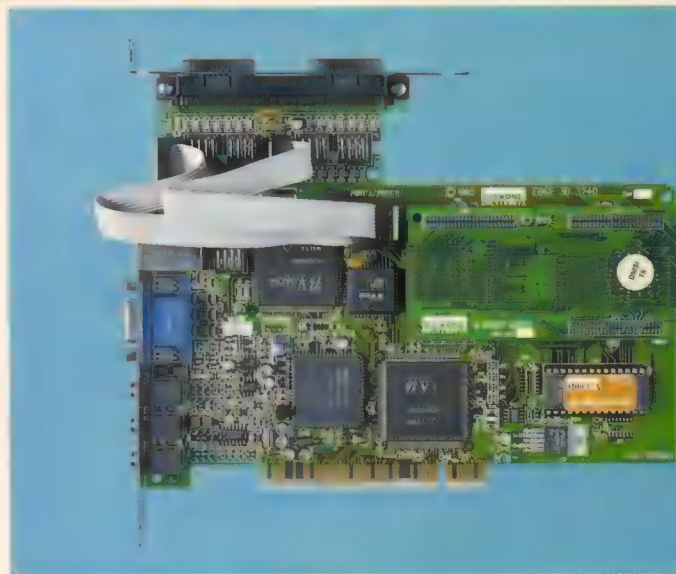
# ボクらの強い味方、『Diamond Edge 3D』

さて、エッジ3Dにバンドルされるソフトについて、かなり大きく扱ってみたわけだが、前号に引き続き、ハードのほうにも少し触れてみたいと思う。前号を読み逃してしまった人は、しっかりと読むようにね。

このエッジ3Dは、アメリカのnVIDIA社が開発したNV1というチップを採用しており、ポリゴン処理においてはコンシューマー機に優るとも劣らない機能を提供してくれる。そして、それにプラスして通常のグラフィックアクセラレーター機能、オーディオ機能をも兼ね備えており、ハイパフォーマンスなカードとして注目されているのだ。前ページで紹介した『バーチャファイターリミックス』や『パンツァードラグーン』などは、このエッジ3Dを装着していないと動作しないバンドルソフトなのだが、このタイトルが完璧に移植されていることから考えても、どれほどのパワーを持っているボードかがわかるだろう。

それと、前号では触れなかったのだが、エッジ3DにはQTM（クアドラティック・テクスチャー・マッピング）という機能が備えられているので、これについても少し触れておこう。QTMというのは、1個のポリゴンを自由に変形させられるというもの。従来、ポリゴンで球体を描こうとすると、最低でも100個近いポリゴンを必要としたが、このQTMを用いれば、最低6個のポリゴンで球体が描けてしまうのだ。したがって、CPUの計算処理も軽くなり、ゲームも快適、といった具合。よくレースゲームのタイヤが角張っていて興ざめしてしまうことがあるが、エッジ3D上で動くことを前提とすれば、まん丸なスリックタイヤになるわけだね。

さて、このエッジ3D、アメリカではすでに発売されているのだが、日本での発売は12月1日になる。よく輸入品が売っていたりするけど、ドライバーが英語版だったりするので早まって買わないように。日本語版のウィンドウズ95では使えないからね。ちゃんと日本版の発売を待ちましょう。

最後に、ダイヤモンドマルチメディアシステムジャパンの代表取締役、遠藤信久氏にお話をうかがう機会があったので、コメントを掲載しておこう。

「エッジ3Dが、機能的に優れていることはもうおわかりいただけていると思います。ですが、それに加えて3D、2D、サウンドの機能を統合してありますので、これ1枚差していただければ、ほかのグラフィックカードやサウンドカードは必要ありません。ということは、これまでPCの世界でありがちだった、環境の違いによる動作不良ということも起きにくくなるわけです。これも特徴のひとつですね。それと、ツールさえ揃えば、サターンやプレイステーション用のソフトを移植することもそれほど難しくはありません。NV1は、もともと家庭用ゲームの市場に参入するために開発されたチップですので、これからの展開に期待していてください」

というわけで、発売まであと2週間だけ我慢しよう！

☗前ページでもお見せしたが、もうひとつおまけに「バーチャ〜」の写真だ。これだけのためにボードを買い換えても損しないってぐらい、本当にデキがよい。

☗右がダイアモンドマルチメディアシステムジャパン代表取締役、遠藤信久氏、左はソフトウェアジャパンの花田友章氏だ。「Edge 3D」について熱く語ってくれたのだ。

# Microsoft Office for Windows 95& Microsoft PLUS! 日本語版発売!

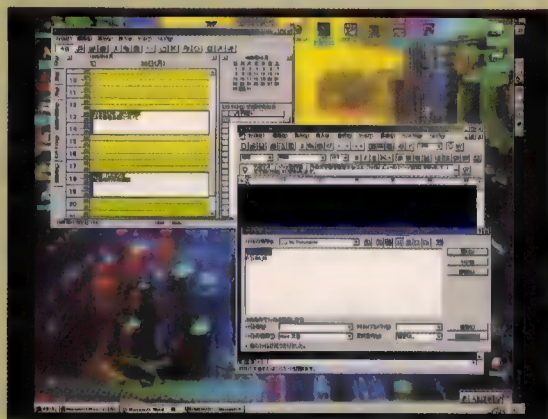
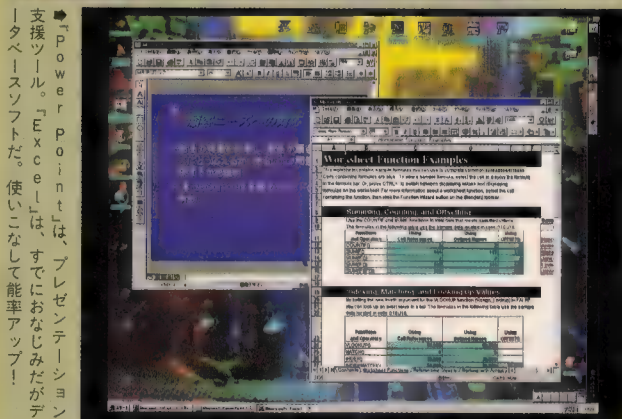
ウィンドウズ95の発売日まで、あと１週間と迫ってまいりました。11月23日は、各地の電気街と言われるあたりはもうお祭り騒ぎだろうね。でも、誰よりも早く手に入れたい！　という人もいると思うので、ひとつ耳よりな情報をお届けしよう。

なんとソフマップでは、23日の午前０時から１時間だけ店を開けて、待ちきれないユーザーに販売してくれるのだそうだ。関東では秋葉原１号店Chicago、新宿４号店Chicago２、大宮店Sofmap GIGA STOREで、関西では大阪日本橋Windows95特設会場ザウルスプラス、大阪５号店Chicagoで深夜営業される。なお、当日はウィンドウズ95のパッケージのほか、ウィンドウズ95がプリインストールされた最新パソコン、および関連商品なども特価で販売されるそうなので、近くに住んでいる人は足を運んでみてはいかがかな。

また11月23日には、下で取り上げている『Microsoft Office for Windows 95（以下オフィス）』、『Microsoft PLUS！（以下プラス）』も同時発売されることが決定した。オフィスのほうは、Word、Excel、Schedule＋、Power Pointといった４つのアプリケーションが入っていて、まさにオフィスにうってつけのセットになっている。そしてプラスのほうは、ウィンドウズ95用の壁紙、サウンド集、インターネット関連ツール、ピンボールゲームなどが収録されたお得なパックといった感じになっている。これからウィンドウズ95に一本槍な人は、持っていて損のない１本だろう。ほかにも同時発売されるソフトがいくかあるので、店頭でのチェックをお忘れなく。

それとゲームのほうなのだが、これもいくつかのメーカーから同時発売が予定されている。だが、これに合わせてゲリラ的に発売されるソフトもあるとかで、申しわけないが正確な情報はお伝えすることができない。まあ、発売日のお楽しみといったところだね。特にめぼしいものがないんだったら、グッとこらえて12月１日のエッジ３Ｄを買うというのも手だろう。ウィンドウズ95用の「バーチャファイターリミックス』と『ナスカーレーシング』と『ディセント』が、買ったその日に遊べるわけだしね。

これからのコンピューター業界は、ウィンドウズ95を中心として動いていくことは明らかなのだから、ひとつみんなも11月23日にスタートしてみてはいかがかな？

## Microsoft Office for Windows 95

➡これは「Word」と「Schedule＋」を同時に立ち上げているところ。ウィンドウズ95用に様々な部分がバージョンアップされているのだ。

➡「Power Point」は、プレゼンテーション支援ツール。「Excel」は、すでにおなじみだがデータベースソフトだ。使いこなして能率アップ！

## Microsoft PLUS!

⬅壁紙やサウンド、アイコンはテーマごとに用意されている。写真は"コンピューターの内側"というテーマのデスクトップ。このほかにもいろいろあるのだ。

➡インターネットしながらピンボール。これらも「PLUS！」に収録されているので、思いっきり活用してみよう。とっても便利だぞ。いや、ホントに。

めざせ冬夏コミ!

# DTPで行こう!! FINAL

DTPを使ってオリジナル本制作のノウハウを紹介するこの連載も最終回。今回は、仕上げとして印刷と製本について紹介するぞ。

## DTPは入力、出力のテクニックも重要!!

デスクトップパブリッシング、いわゆるDTPという言葉は、すっかり定着したように感じるけど、実のところ、今までソフトや周辺機器が高価で、とても手軽に楽しめるというシロモノではなかった。

しかし、最近になってソフト、プリンターなど周辺機器がグッと安くなり、誰でも手軽に扱えるようになったのだ。そこで……。

**堀之内　私が今まで描きためたイラストやCGを使って、オリジナルのイラスト集を作ってみようってコトになったワケです。**

そうそう。堀之内がこっそりためた貯金10万円ナリでDTPに必要な周辺機器を購入、DTP制作にチャレンジ！　ってのが前回までのあらすじだ。で、DTPを使ってレイアウトはできるようになった？

**堀之内　まかせてください！　レイアウトはもちろん、見出しや文字飾り、ビジュアルの配置などもバッチリできるようになりました。あとは、実際に打ち出して製本するだけです！　ただ……。**

はいはい。プリントアウトするときの画質の問題、それとCGではなく写真や、普通の紙に描いたイラストなんかを取り込むスキャナーについて知りたいんだよね。

**堀之内　そうなんです。CGを始める前に描いたイラストとか結構あるし、写真とかも入れたいので。**

では、DTP講座の仕上げとしてスキャナーによる入力とプリントアウト出力、また製本についての紹介をすることにしよう。

**堀之内　ようやく私のイラストが、本になるわけですね、メケメケ。**

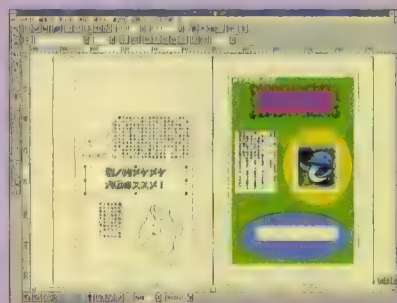
## 今まで堀之内メケメケが学んだこと

### 1.機材のセッティング

DTPの制作には、大きく分けていくつかの流れがある。まず最初に、DTP制作のための素材を揃えること。次が右とじ、左とじなど本の体裁を考えるということだ。このふたつが決まったら、あとはDTPソフトを使ってレイアウトを考えるだけ。DTPソフトでは、文章や文字などはテキストフレームという、文章を流し込むための〝ワク〟を利用しなくてはならないので気をつけよう。最後に、見出し用に文字の大きさや書体を変えてみたり、付属の飾りを利用すれば、見た目にもキレイなページレイアウトができあがるハズだ。

⬅定価では10万円を越えてしまったが、そこは店頭価格を利用。堀之内は貯金額の10万円以内になるようマけさせたという。

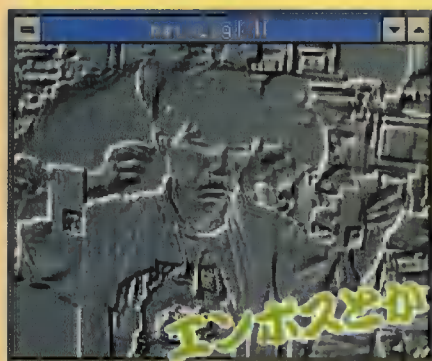
### 2.DTPの大まかな流れ

まず最初に堀之内メケメケがしたことは、当然のことながら機材とソフトの購入だ。堀之内が購入したものは、DTPソフト『かんたん楽園ページプロ』（イースト、2万2800円）とカラープリンター『カラリオMJ-500C』（エプソン、4万9800円）、レタッチソフト『Image Folio』が同梱されているお得なスキャナー、『Neoscan Handy Color』（日本エレクトロニクス、3万9800円）。どんな本を作るかによっても違ってくるが、DTPソフトにプリンター、レタッチソフト&スキャナーがあれば、機材はほぼ揃ったも同然だ。

➡飾りや見出しはもちろん、テキストフレームや連結機能を利用すれば、様々なレイアウトを作ることができるぞ。

# 画像に凝ろう! スキャナー&レタッチソフト

というわけで、最初に紹介するのは入力関係、スキャナーとレタッチソフトについてだ。スキャナーに関しては説明の必要はないよね。CGではない写真やイラスト、マンガなどの画像を取り込むためのもの。堀之内はどんなモノでも手軽に読み込むことができる、ハンディー型のスキャナーを購入したが、イラストなどを挟んで読み込むフラットタイプのスキャナーも出ている。ちょっと高価になるが、画質はバツグンなので、画質にこだわる人は、フラットタイプを購入するのもいいだろう。スキャナーの接続やソフトなどについては、それぞれのマニュアルを参照してほしい。

さて、このスキャナーで取り込んだ画像や、CGデータなどを簡単に加工したり、変更したりできるのがレタッチソフトだ。たとえば、取り込んだ写真の一部だけを切り出したりとかね。一番有効な利用方法としては下の写真にもあるように、CGの色合いやバランス、コントラストなど色のデータやカラーモードを変えたり、背景と同じ色の色を取り出しして、画像の一部補正することなどがあげられるだろう。また、写真などは画像をボカしたり、逆にシャープにしたりすることもできるぞ。ちょっと変わった効果では、下の写真のように背景を反転させて、表面が浮き出るような、〝エンボス〟という効果のビジュアルも、簡単に作ることができる。ほかにも、モザイク効果や複数の画像を結合したりと、様々なビジュアルの作成が可能。ソフトによっては、画像を円形や台形に歪ませたりする効果ができるものもあるので、凝った画像を作ってみたいという人は、このレタッチソフトを使い込んでみよう。

➡日本エレクトロニクス社から発売の『NeoscanHandy Color』は、『Image Folio』というレタッチソフトも同梱されて3万9800円。初心者にはお買い得だ。

⬆エンボス加工は手軽にできる効果のひとつ。普通の写真も、エンボスでちょっと変わったビジュアルに早変わり。

⬇フィンフィンのCGも、バーを動かすだけで違うイメージの色に変えられる。常にオリジナルと見比べられるのがうれしい。

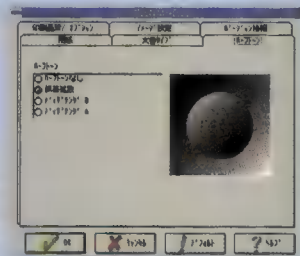
## DTP ちょっとだけテクニック1

## ハーフトーンって何!?

高解像度のプリンターには様々なオプション機能がついているが、その中で元のグラフィックの持つ微妙な陰影や濃淡を出力するためのオプションが、ハーフトーンだ。

文章だけのページなら必要ないが、ビジュアルも一緒にプリントアウトしたい場合は、このハーフトーンを設定しておけば、自動的に一番キレイな陰影や濃淡でプリントアウトしてくれるようになっている。いくつかの機種では、〝ディザリング〟や〝拡散〟といった項目が選択できるものもあるが、これもたいていは〝拡散〟を選んでおけば問題ない。

ただし、モノクロで写真を印刷する場合は、このハーフトーンの利用を少し変えたほうがいい。新聞など、モノクロの紙面に載っている写真をよく見ると、細かい丸や四角で構成されているってコトに気がつくハズだよね。実は、モノクロの写真での出力は、陰影や濃淡があまり微妙だと、■かい部分がつぶれてしまい、かえって見にくいということがあるのだ。だから、新聞などの写真は、一見粗いように見える丸や四角で■成されているワケ。ハーフトーンでの印刷の場合も同じことで、〝拡散〟を使用していると、陰影や濃淡が細かすぎて、かえって写真が見にくいものになってしまう。そんなときは、ハーフトーンの種類を〝拡散〟ではなく、〝ディザリング〟に変えてみよう。また、このディザリングを使うときのポイントは、できるだけ粗い模様のものを選ぶこと。写真をキレイに見せるためなのに、粗い画像を選ぶのは、抵抗があるかもしれない。けれど、実はこれが、モノクロ写真をキレイに印刷する秘訣なのだ。

⬆モニター上ではキレイに見えてもモノクロの写真などは、そのまま印刷すると細かい陰影がつぶれてしまう。

⬆普通のグラフィックだったら、〝誤差拡散〟を選べば画質に十分対応できる。

⬆モノクロの写真を、粗いディザリングでプリントアウトするとこんな感じ。

# オプション機能で適正印刷!! 印刷

どんなに凝ったレイアウトを作ろうと、どんなに美しいビジュアルを用意しようとも、それを出力するところで失敗したら、なんの意味もないよね。というわけで、DTPでの本作り、最後の難関はプリンターと出力についてだ。

当然のことながら、プリンターはマシンと接続しただけでは役に断たない。プリンターに付属しているプリンタードライバーをマシンにインストールしないとプリントアウトできないよね。さて、このプリンタードライバーをインストールしたら、早速DTPソフトの印刷のアイコンをクリックしてみよう。印刷ウインドーの中にある〝プリンター設定〟というボタンをクリックすると、さらに〝オプション〟というボタンがあるハズ。実は、この〝オプション〟機能がDTP印刷で一番重要なことなのだ。

プリンターによって、このオプションで設定できることは違ってくるが、印刷物の明暗やコントラストなどは、たいていの機種で設定できる。また前ページのコラムで紹介したハーフトーンやディザリングの設定などもこのオプション機能のひとつだ。ページの内容によっては、印刷の画質などを変えることもできる。機種によっては、グラフや写真、イラストなど、それぞれに適した印刷を設定できるオプションを用意しているプリンターもあるのだ。

印刷がうまくいかない、あるいは印刷はできるがどうもキレイに出力できないという場合は、必ずこのオプション機能の設定を確認しよう。適正の状態で印刷できていないってことも考えられるぞ。

➡この機種のオプション機能は、写真や文字、イラストなどの内容を自動的に認識してくれるタイプのもの。しかし、うまく印刷できないときは、自分で設定を変えてみよう。

⬅イメージを補正できる機能は、機種によってかなり違うが明暗度を変更する設定は、たいていの機種についている。こうした機能も使いこなそう。

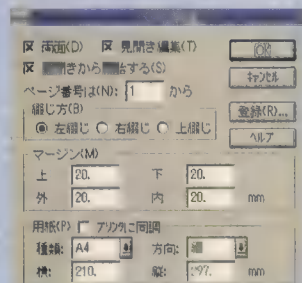
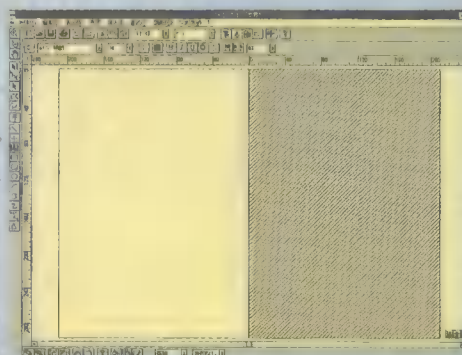
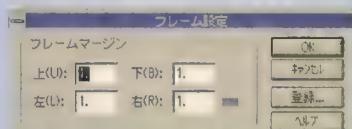
➡カラー印刷の実力は、こんな感じだ。なんとなく暗い、または明るいと感じる場合は、イメージ補正の数値を変えてみよう。

## DTP ちょっとだけ テクニック2
## 印刷範囲について

印刷のときにもうひとつ気をつけたいのが、印刷される範囲について。ページいっぱいいっぱいに印刷することもできるが、それでは読みにくいし、ページ数などのノンブルをつけることもできない。そのため、普通は上下左右に適当なスペースを取って、その内側を印刷範囲とすることが多い。この上下左右のスペースのことを〝マージン〟と呼ぶ。DTPソフトの画面をよく見ると、ページを示すワクの内側に、点線などでもうひとつワクがあると思うが、このワクの外側がマージン部分、内側が印刷される部分、というワケだ。

➡一番外の黒い実線が印刷する紙の大きさ。内側のピンクの点線のワク内が印刷範囲だ。ピンクの点線のワクの外側がマージンになる。

マージンの設定は、ページ設定のウインドーなどで変更することができる。もちろん、上下左右それぞれに数値を変更することができるので、上マージンが大きくて下マージンが小さめ、左右マージンは対象、というようなマージン設定もできるぞ。試しにマージンの数値を変えてみると、ワクのサイズも変わるハズだ。また、左とじの本なら左側、右とじの本なら右側のスペースが、マージンとは関係なく、あらかじめ〝とじしろ〟として取ってある。印刷をしてみたら、マージンがサイズ通りじゃないって場合は、このとじしろを見落していることもあるから、注意してねん。

マージンは、印刷範囲にだけ使われる機能ではない。文章や文字を流し込むテキストフレームもマージンを設定することができる。このフレームマージンは、ページマージンに比べると利用する機会は少ないかもしれないが、凝ったフレームやレイアウトを作りたいというときは、使ってみるといいかもしれないね。

⬆「ページプロ」では、ページ設定のウインドーの中でマージンを設定できる。

⬆見落しがちだが、各テキストフレームのマージンを設定することだってできちゃうのだ。

# DTPも仕上がり次第! 製本

## 1 とっても安価に作りたい場合

さて、DTPで作っても手作りでも、同人誌作りの最後の仕上げは製本だ。これぱかりはDTPだけではできない世界だよね。

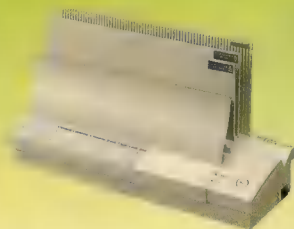
一番手っとり早く、かつ安価なのが、いわゆるコピー機を使って原稿を印刷し、大型ホチキスで中とじの本にするという方法だ。コピー代と表紙の紙代、それにホチキス代しか製本代がかからないので、一番手軽な製本の例だね。印刷から製本まで、すべて自分でやらなければならないが、そのぶん入稿などの作業を自分のスケジュールに合わせられるというメリットもある。

ただ、コピーはあまり画質がよくないので、ビジュアルをキレイに出したい場合は避けたほうがいいだろう。また、全部自分で製本しなければならないコトを考えたら、大量部数を印刷する場合は、かえってオフセットのほうが楽かもしれない。

☝コピー本には必須の大型ホチキス。布テープで補強するとホチキスの針で怪我をすることもない。

## 2 ちょっとだけ見栄を気にしたい場合

基本的にはコピー製本と一緒だが、ページ数が多くホチキスでは止められない、という場合に威力を発揮するのが、この製本機だ。コピーでホチキスの中とじだと、いかにもコピー本です、といった感じの安っぽい作りになってしまうが、とじに製本機を使うだけで、ずいぶんとイメージが違ってくるハズだ。

製本機を使うメリットは、コピー本と同じく、入稿や締切などのスケジュールを自分の都合に合わせて作れるということ。逆に、デメリットはコピー本と同じように、製本課程のすべてを自分でやらなくてはならないとことだ。したがって、部数を多く印刷したいときには向かない。また、製本機はそんなに安いものではないので、ある程度部数を刷る予定があるならば、オフセットにしたほうがかえって安上がりにできるかもね。

☝コクヨの製本機『セキ-GTS1500』(2万9800円)。A4の紙を、240枚までノリ付けで製本できる。

## 3 ドーンと豪華に作りたい場合

同人誌制作といったら、なんといってもオフセット印刷が王道! ページ数が多い本や、部数をたくさん印刷しようとしたら、思い切ってオフセットで印刷したほうが手軽だし、安くあがる。オフセット印刷の値段は、ページ数、表紙の紙、本の大きさによってもまちまちだが、だいたい30ページ前後の本を100部刷って2～3万円くらいと考えておくといいだろう。ただし、これはモノクロ印刷の値段で、カラー表紙などはまた別料金になってくるので注意しよう。

残念ながら、今のところDTPソフトで作ったデータをそのまま出力、製本してくれるという印刷所はないようだ。したがってプリンターで打ち出した原稿を入稿ということになるが、中にはCGで作った表紙のビジュアルなどに限り、ファイルの形で受け付けるところもあるぞ。

☝表紙だけカラーという場合も、カラー印刷の部分だけ別料金になることが多いので注意すること。

## まとめ! 堀之内のDTPへの野望はつきない

**堀之内**　メケ～、どーにかこーにか印刷までこぎつけました。

いやー、本当に長かったねえ。で結局、製本はどういう形にすることにしたの?

**堀之内**　ビジュアルが多いんで、オフセット印刷にしようかとも思ったんですけど、コミケでスペースが取れるかどうかわからないんで、まずはコピー本です、メケ。

あれ～。巨匠のわりには小さいねえ。儲けるって言ってたのは?

**堀之内**　ま、まあ、人生イロイロあるってコトで……。そ、それよりですねえ。スキャナーって本当に便利ですよ。私はCGだけじゃなく、そこらのメモ帳とかにもイラストを描きなぐるほうなもんで、今まで陽の目を見なかったイラストも、たくさん収録できました。

それって落書きっていわない?

**堀之内**　まあいいじゃないですか。ともあれ、DTPは思ったよりも簡単でした。素材さえ揃っていればピースをはめ込んでいく感覚でレイアウトできるし……。印刷も、文章だけのページとビジュアルもあるページの設定を気をつければ、結構画質的にもぴゅーちほーな原稿ができます。これを機に、これからも本を作って今度こそオフセット印刷で儲けようと思うんですけど、ひと口のりませんか?

え、まだ続けるつもりなの?

**堀之内**　当然です。堀之内メケメケの同人誌計画はこれからですよ。

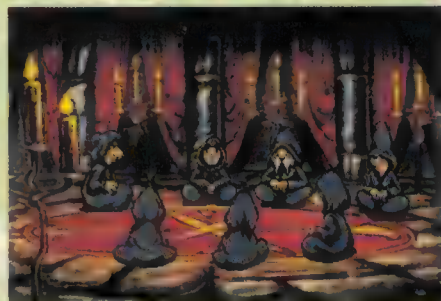
☝ようやくオリジナル本『ザ・メケマガジン～大教の野望』を作り上げ、ご満悦の堀之内メケメケ。しかし、ここで学んだ知識を生かしてすでに2冊目の本の計画を立てているとか……。

伊藤忠の野望

# 日本ディスクワールド化計画

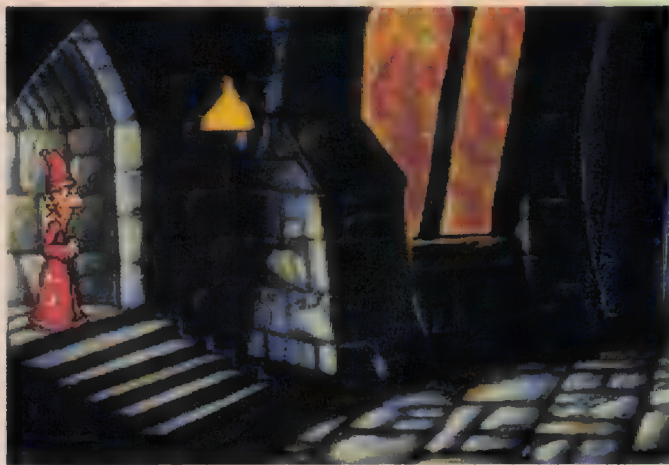
## ディスクワールドってなに？

日本のソフトハウスは自社でソフトを開発し、そして出来上がった作品をリリースしている。ところが中にはちょっと変わったメーカーもある。それが伊藤忠だ。この会社は、海外の優れたタイトルの権利を購入して、そのタイトルを移植するのに適したメーカーと契約を結んで移植をさせ、それを伊藤忠がユーザーへとリリースしている。まあ、簡単に言ってしまえば、ゲームのプロデュースをしているというわけだ。最近では大人のシミュレーションとして有名な『コロナイゼーション』をリリースしているので、名前ぐらいなら聞いたことがある人もいるだろう。

その伊藤忠が来たる12月22日、『ディスクワールド』を日本でリリースするという。この作品は今年初めにシグノシスから発売され、1995年度夏のイギリス市場１位のソフトと称されるほどのパワーを見せた作品。また、主人公の声にイギリスのバラエティー番組の〝モンティ・パイソン〞で活躍したエリック・アイドルを起用したことでも話題を呼んだ作品だ。その『ディスクワールド』が、完全日本版となってついに日本でも遊べるようになるのだ。主人公の声は誰が演じるのか？　日本語版になることで何か変更点はあるのか？　など、興味は尽きない。そこで、伊藤忠にアレコレ探りを入れてみたぞ。

すると、パソコンだけではなく、プレイステーションにも移植が決定しているとか、吹き替えは某有名俳優がやるとか、興味深い答えが次から次へと返ってきたのだ。まあ、それらについて次のページ以降で詳しく触れているので、そっちを見てもらおう。さあ、『ディスクワールド』の世界をご覧あれ！

## 原作に注目せよ!!

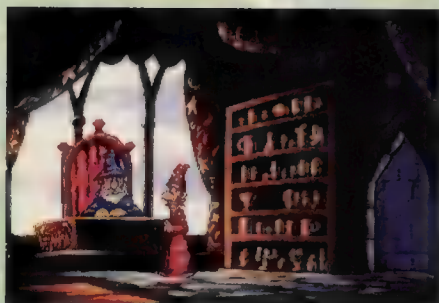
『ディスクワールド』には原作があったのだ。原作は小説で、日本では角川書店より『ディスクワールド騒動記』というタイトルで、１～２巻が好評発売中だ。海外ではすでに10数冊も発売されており、750万部のセールスを記録しているというのだからスゴイ！　ちなみに、ゲームのシナリオはプラチェット氏がゲーム用に書き下ろしたモノなので、その面白さは保証済み。ゲームの前に小説を読んで、気分を高めてからプレーしてみてはいかが。

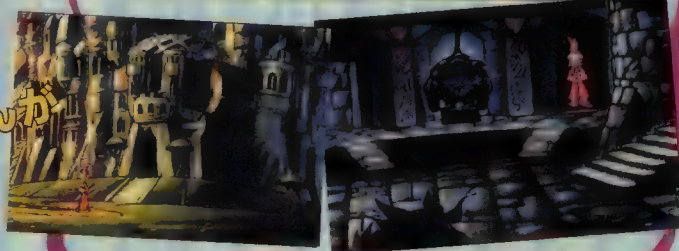
### テリー・プラチェット氏

# ディスクワールドってどんなゲーム

ゲームの内容についても解説しておこう。『ディスクワールド』をひとことで説明するなら、ドタバタ、ファンタジーアドベンチャーといったところ。ストーリーは主人公のドジな魔法使い、リンスウインドがドラゴンを退治するために冒険に出るというものになる。もちろん、〝ドタバタ〟と書いたことからもわかるように、いたるところにニヤリとさせられる演出が盛り込まれている。たとえば、リンスウインドが魔法を使って扉を開けようとするシーンでは、リンスウインドが一生懸命呪文を唱えるんだけど、扉はウンともスンとも言わない。そこで怒った彼が扉を蹴っ飛ばすと、扉はギーッと開いてしまいア然とするリンスウインドや。不気味な感じで登場した死神がかっこよくセリフをキメたあとで、アブ(?)に襲われてあわてたりといったように、登場するキャラは、とてもユーモラスだ。

こういった演出をさらに引き立てるのが、キャラクターたちのセリフ。海外版もそうだったが、このゲームに登場するキャラはバンバンしゃべる！　80人以上にものぼる人物がいるのだが、なんと全員がしゃべってしまう。しかも、日本語版では、映画のように字幕が出たりするのではなく、セリフもすべて日本語に吹き替えているので、子供でも十分に楽しめる。

それから、アニメーションについても話しておこう。このゲームのアニメーションは、とてもなめらか。映画のように……というのは少々ホメ過ぎかも知れないが、お世辞を抜きにしても、とにかくよくできているのだ。リンスウインドが歩きまわったり、ボケをかましてみたりと、いたるところでアニメーションをする。オマケにキャラクターデザインなども、なかなか可愛くて。好感が持てるでしょ？　よく、原作モノはゲーム化するのが難しいといわれるけど、さすが原作のプラチェット氏がゲーム作りに参加しているだけあって、そのデキは本物だ。

音声、アニメーション、原作の雰囲気を着実に再現しているキャラと、この3つの要素がからみ合って、非常によい味をかもし出しているのだ。しかも、ゲームをコンプリートするまでにかかる時間はなんと100時間！　でも、だからといってダラダラしてしまうのではなく、テンポよくギャグシーンなどが盛り込まれているので、間延びすることなく楽しめてしまうのだ。やるな！　って感じだ。

## ちょっと世界観の話

テリー・プラチェット氏の考えたディスクワールドは、ちょっと変わった世界観の上に成り立っている。この世界は宇宙(?)に存在していることは存在しているんだけど、我々の生活する地球のように星という形状をとっておらず、なんと、宇宙空間を飛行する巨大なカメの甲羅の上に存在しているのだ。その様子については下の写真を見てもらえば一目瞭然だろう。そして、そのカメの甲羅を拡大すると、右の円盤のようになっている。ここがリンスウインドが生活している町で、冒険の舞台となるわけだ。詳しい世界観を知りたい人は原作を読んでもらうのが一番かもしれないが、ホント、変わった世界観だよね。主人公の生活する町が宇宙空間をフワフワ移動しているから、それだけで様々なハプニングが発生しそうだけど……。

# 主人公役の高田純次氏に聞く!

「ディスクワールド」では、主人公のリンスウインド役に海外ではモンティ・パイソンで活躍したエリック・アイドルを起用し、日本語版では、バラエティー番組などでお馴染みの高田純次を起用したということで、さっそくインタビューをしてみたぞ。

**ログイン** ゲーム関係の仕事を本格的にやるのは初めてということですが、吹き替えという仕事をやってみてどうでしたか?

**高田** なかなか、面白かったです。声優という仕事をやるのは初めてだったんですけど、本当はナレーションとか、声優とか好きなんです。たまたま機会がなかったんで、今までやらなかっただけなんですけどね。僕の声がゲームに入っていたら面白いかなぁ? と言うのもありました。それから、ゲームのことも結構わかりましたね。

**ログイン** と、いいますと?

**高田** アフレコは2日がかりでやったんですけど、まず、台本の量にビックリしました。これ、ホントに2日でやるの? なんてね。そして、このゲームを終わらせるのに、100時間もかかるという話を聞いたんです。ウチにも娘がいますけど、学校から帰ってくると、夢中で1時間でも2時間でもゲームをやっている姿を見て、なんで、あんなに長い間遊んでいるんだろう? なんて疑問を持ちましたが、やっと理解できましたよ。最近のゲームって終わらせるのに結構時間がかかるモノなんですね。

**ログイン** ほかにはどうですか? バラエティー番組や、ドラマなどの仕事と違う点などは?

**高田** そうですねぇ。まず、バラエティー番組では、多少トチっても勢いでゴマかしたりできますが、ゲームでは遊ぶ人にちゃんと聞こえるように、ハッキリとした口調でしゃべらなければならないんです。また、ドラマとも違います。ドラマでは、決まったシナリオがあるけど、ゲームでは同じシチュエーションでもAという展開になる場合とBという展開になる場合といったように、様々な展開があるじゃないですか。これはドラマや映画などの収録にはまったくない要素なので、最初は戸惑いました。また、相手役なしの収録だったので、相手の様子を見ながら演じることが出来ない、という点も苦労したかな。ちゃんと演じることができているか、不安なところもあります。部分部分で収録しているので、ゲームが完成してみないと、どういう掛け合いになっているかわからない、これはゲーム特有のモノですよね。

**ログイン** 先ほど娘さんの話が出てきましたが、一緒にゲームをやったりはしないんですか?

**高田** 実は僕、あまりゲームはやらないんですよ。ヘタなんで、娘には相手にされないと思いますよ。なんてったって、やったゲームといえば、10年くらい前にゲームセンターでやった『スパルタンX』ぐらいかなぁ。結局、攻略できなかったけどね(笑)。

**ログイン** 娘さんにはこの仕事のことは教えていないんですか?

**高田** まだ、教えていないんですよ。できあがったら、見せて驚かしてやろうと思うんですけどね。

**ログイン** 話は変わりますが、高田さんが演じている主人公のリンスウインドについてはどうですか。

**高田** 仕事がまわってきて初めてリンスウインドを見たとき、結構僕に似ているなぁ、なんて思いましたよ。そして、気に入ったんで、この仕事を受けてみようかなと。彼のトボケたところも好きだなあ。

**ログイン** でも、高田さんのようなビッグな方に登場してもらえる

**高田純次**
(たかだじゅんじ タレント)
'71年に自由劇場の研究生となるが、一年後に退団してイッセー尾形らと劇団を結成。その後4年間サラリーマンとして生活。'77年に劇団、東京乾電池に参加し'89年に独立してテイクワンオフィスを設立する。現在は『天才たけしの元気が出るテレビ!!』を初めバラエティー番組やCM、ドラマ、執筆業など様々な分野で活躍している。

⬆アフレコをする高田純次。彼が演じるリンスウインドは、どんな味付けになるのか? 楽しみなところだ。

のはいいことですよね。海外のゲームでは有名な人を起用することが多いんです。ヘタすると、映画まで同時に撮っちゃおうか？　なんてくらいですかね。そういった意味では、日本でもドンドン有名な方に出演してもらうことで、ゲームの世界を多くの人に見てもらいたいし、親近感を持ってもらいたいですね。そうなったとき、ゲームは真の意味での〝文化〟として根付くのではないかと……。

**高田**　テレビ以外でも僕の名前が浸透したらうれしいですね。きっとこのゲームは相当の人が遊んでくれるから、声だけでも馴染んでくれたらいいなぁと思います。

**ログイン**　最後に、『ディスクワールド』のPRをひと言お願いします。

**高田**　僕が初めて声優という仕事をやるんで、それだけでもPRになるかなぁなんてね(笑)。気分転換というのも変ですけど、新しい仕事ということで力も入ったし、イイ仕事ができたと思います。新しい挑戦！　とでも言うんですかね。僕なりのリンスウインドが演じられたと思います。そして、そのディスクワールドの世界を堪能してくれたらうれしいですね。かなりよいデキなので、みなさん期待していてくださいね。

## プレゼントのお知らせ

さて、ここまでおつきあいしてくれたみんなに、ご褒美といこうか。「ディスクワールド」の完全日本語版の発売を記念して、ディスクワールド関連のグッズをプレゼントをしてしまおう。応募方法は官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、この記事を読んだ感想、欲しい商品名と右の問題の答えを明記のうえ、ログイン編集部あてに送ってくれ。なお締切は11月30日必着なので厳守するように。

当選者の発表は1996年3号のプレゼントコーナーでやる予定なので、首を長くして待っていてくれよな。それではたくさんの応募を待ってるよ！

**問題**　ディスクワールドで、主人公役の声を演じた人物、ふたりの名前をあげなさい

ヒント：モンティ・パイソンのあの人とバラエティー番組で活躍中の人だ。要するに海外版と日本語版の主人公の声優名を書けばいいのだ。本文をよく読むべし。

### ディスクワールド騒動記1&2　3名

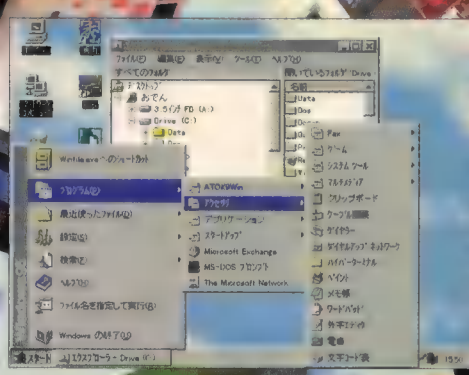
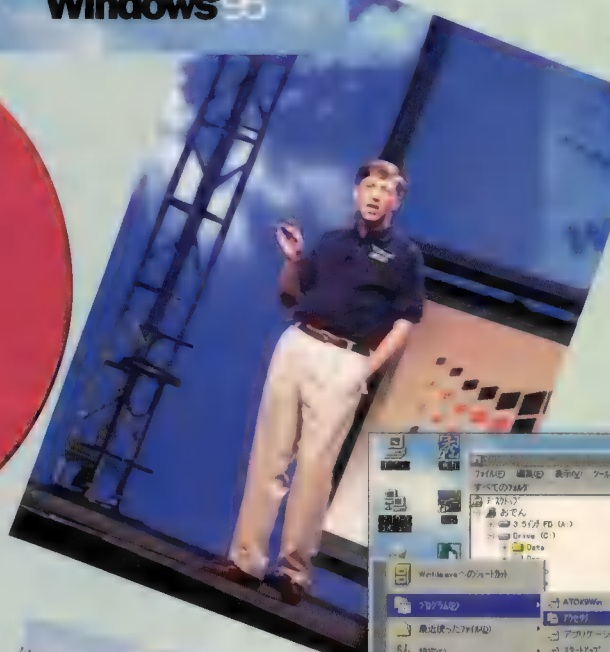
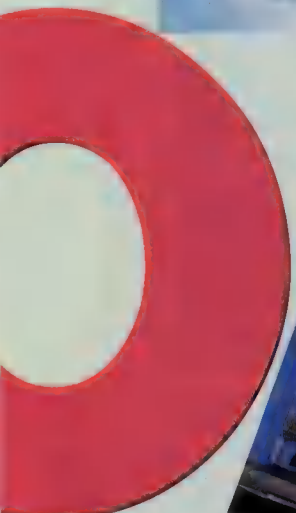
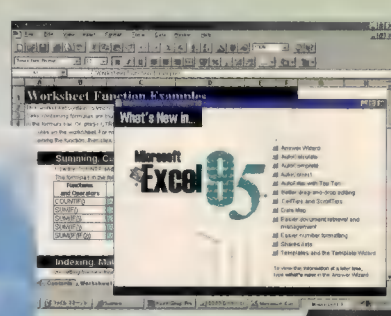
ゲームをやる前に原作を読んで気分を高めておくといいぞ。さらに興味を持った人は洋書版を探して読んでみてはどうだろう。海外では10巻以上も刊行されているぞ。『ディスクワールド騒動記』1＆2を3名の方にプレゼントだっ!!

### 完全日本語版ディスクワールド　5名

完全日本語版、『ディスクワールド』もプレゼントしちゃおう。ちなみに、写真のパッケージは英語版のもの。対応機種はPCなので、勘違いしないように。FMVやAptivaなどのユーザーはどしどし応募してくれよな。

Windows 95
Microsoft Excel 95
What's New in...
Worksheet Function Examples
BEAST
SYMANTEC Root Beer Floats and Pretzels
Women's Wire
Starfish Software
PAPYRUS
In the Home

高橋幸宏 Vol.3

# CINEMANIA CHRONICLE キネマニアクロニクル

## バットマン フォーエヴァー/RAMPO

今回は日米の娯楽作品について、紹介したいと思う。『バットマン フォーエヴァー』と『RAMPO』だ。

僕は2本とも見逃していた。で、ビデオで見ることになったのだが、前者については音響の問題や、そのエンターテイメント性の強さから、特に大画面劇場向きの映画であることには違いないのだけれど、テンポのよさや気楽さでアッという間に見られるから、ビデオでも十分楽しめる。今までとは、スタッフ、出演者が大幅に変わり、ティム・バートンが製作指揮にまわって、監督にはジョエル・シュマッカーが抜擢されている。バットマン自身もマイケル・キートンからバル・キルマーに交代、前作までのマイケル・バットマンにはやや不満を抱いていたりしたのだが（おちょぼ口だし）、今回はなんだかずいぶんキチンと強いバットマンになったように思った。

とはいえ、ちょっと暗くて憂いを帯びた雰囲気と、それでいておマヌケだったりするキャラクターは、相変わらず。このあたりのサジ加減がとてもいい。そして、そのバットマンと対峙する悪役側には、虚構と邪悪のふたつの顔と体を持つトゥー・フェイス（トミー・リー・ジョーンズ）。本当に、右と左ではまったく違う顔の持ち主だ。けっこう笑える。さらに顔面変形自在男ジム・キャリーによる、発明とナゾナゾおたくのリドラー。まさにこれはハマリ役である。

そしてバットマン側にも、原作ではおなじみの相棒・ロビンが、ついに強い味方として登場。そんな彼らによる目まぐるしい戦いに、ニコール・キッドマン演ずる美女、ドクター・チェイスがからんで、ゴッサム・シティは大騒ぎ、というストーリーも、また、いつもの通り。ではありますが、全体的には娯楽映画として十分の面白さ。笑いの感覚もいつものセンス以上。バカバカしいほどの大げささも健在だ。

一方、日本発の作品『RAMPO』。ロバート・デ・ニーロも絶賛、とのこと。本当ですか？ 友人の竹中直人くんが出演していることもあり、またモックンこと本木雅弘くんの演技にはかねがね魅了されている僕としては、前々から見なければとは思っていたし期待もしていたのだけれど、結論からいうとあまりよくわからない映画だった。

や、もちろん、これは個人的な主観ですが。監督の奥山氏の演出が妙に観念的なエンターテイメントにこだわり過ぎているように感じてならず、乱歩独特の、ややデカダンスを感じる不思議な世界を、監督独自の斬新な解釈で描いてはいるものの、そのわりにはその表現がとてもストレートだったりして、僕のようにひねくれた人間にはちょっとものたりない。

竹中くんの演じる乱歩とその分身モックンの明智小五郎、それにからむ羽田美智子演じる薄幸な美女、静子。小説の中と現実とが複雑に交錯してからみあうシチュエーションを、もうちょっとハラハラドキドキ見たかった。

でも、これも個人的主観というヤツで。ま、見てもらわなくてはわかりません、と、今回は逃げる高橋でした。

■ポニーキャニオン／100分／1万5800円 発売中
■作、監督、脚本：奥山和由 原作：江戸川乱歩

■ワーナー・ホーム・ビデオ／122分／1万6000円／12月7日発売予定
■日本語吹き替え版出演：竹中直人（バットマン）
TM S&© 1995 DC Comics

## 新たな"種"が、今誕生してしまった
## スピーシーズ/種の起源

およそ20年前、人類が宇宙に向けて発信したメッセージに答えが帰ってきた……。

こんな感じで『スピーシーズ/種の起源』は始まる。戻ってきたメッセージはふたつの内容を持っていて、ひとつは汚染物質をまったく発生させないでメタンガスを製造できるすぐれた媒体についての説明。そしてもうひとつが、不思議なDNA配列と、それを人類のDNAに結合させる方法だった。最初のメッセージにより、人類は無限のエネルギーを手に入れる可能性を持つ。が、もうひとつのメッセージに従った人類は、極限の恐怖を経験するハメに陥るのである。

というわけで、『エイリアン』を髣髴させるSFホラーなんですよ。しかも、"シル"(これは、登場する女性の名前)のデザインを、なぜかあのH・R・ギーガーが担当しているのだ。う〜む、こんなこと書いたらきっと、内容が想像できちゃうような気がするなあ。そこのアナタ、アナタの想像はきっと正しいです。たぶんそのシルという女性は、最終的にはトンでもない形態になっていることでしょう。で、実際にどんな恐怖が体験できるのかというと……、それは教えてあげない。やっぱり、ホラー映画の詳細を書いちゃうのはイカンでしょ。

じゃ、その代わりスタッフ&キャストをご紹介しておこう。監督は、リメイク版『ゲッタウェイ』のロジャー・ドナルドソン。彼にとってこれは、初のSF映画となった。そして出演は、オスカー俳優のベン・キングスレー、『レザボア・ドッグス』での演技が印象的だったマイケル・マドセンと、なかなか渋い通好みの人が参加しているぞ。

☗宇宙から送られてきたDNA配列を人間のDNAに統合した結果生まれたシル(右)。彼女はやがて恐るべき……!?。

☗シルがレム睡眠に入ると背中から現われる触覚。デザインはあのギーガー。ということは……、コ、コワイ!

■UIP映画配給/11月下旬公開予定
■監督:ロジャー・ドナルドソン　視覚効果スーパーバイザー:リチャード・エドランド　"シル"デザイン:H・R・ギーガー

## またまた偶然強〜いコックさんが!?
## 暴走特急

流暢な関西弁で、"ごんぶと〜"なんて叫んでいた強そうな男。映画をあまり見ない人でも、スティーブン・セガールのこのテレビコマーシャルなら記憶にあるはず。

実はこの"ごんぶと"男、実際に合気道の達人であるアクションスターなのだ。関西弁が流暢なはずで、俳優になる前は関西で合気道の道場を開いていた経験を持つ。しかも前の奥さんは日本人。その奥さんとの娘さんも、日本の芸能界にデビューしている。とまあ、なんとも変わった経験の持ち主。

だからというわけじゃないけど、この『暴走特急』は変わった経歴を持つコックが主人公の、アクション巨編なんですよ。その変わった経歴とは!?　なんと、コックの前は海軍の秘密戦闘員だったのだ。だが、ある事件によって過去を封印、今はレストランオーナーとして生きている。このコックが、『沈黙の戦艦』という映画ではなぜか偶然働いていた戦艦を、核兵器強奪を目的とした武装兵団に乗っ取られてしまう。が、もちろん、彼の過去の"技術"で事件を解決しちゃうわけ。

そして今、またもや偶然乗りあわせた豪華列車が、狂気に憑かれた天才科学者の一味に乗っ取られ、これまた困ったことをやらかそうとする。おいおい、と思わず突っ込みを入れたくなるような設定だけど、アクションがたまらないんだなあ。どれくらいたまらないかというと、彼はその名の通り"鉄人(アイアン)シェフ"だ。なんて、もう居直りさえ感じるこのご都合主義的設定も、笑って許せちゃうくらい。しかも、今回は宇宙空間まで登場するから、SFXなんかも堪能できて、まあお得!!　てな感じ。

シリアスな気分に絶対になりたくなくて、そしてスカ〜ッとしたい人、見ないと後悔しますぜ。

☗左の見るからに恐い人は敵役のベン氏。で、右が現在16歳のキャサリン・ヘイグル演じる、ヒロインのサラ嬢だ。

☗ハイ、この人がなぜか国家の危機を救う場面に居合わせることになるコックのケイシーさん。ヒーローね。

■ワーナー・ブラザーズ映画配給/1996年1月公開予定
■監督:ジェフ・マーフィー 出演:スティーヴン・セガール、エリック・ボゴシアン

今回の作品は、『少林寺』で一躍日本でも人気が出た、カンフー界の大スター、リー・リンチェイ主演のアクション作品、『ターゲット・ブルー』だ。

ホントは、リー・リンチェイ好きの寺島先生をゲストにお呼びする予定だったけど、彼が『東京ファンタスティック映画祭'95』のために来日したときに催された記念懇親会(っていうのかな、記者会見よりは少人数で行なわれる作品説明会)に、なんと悪性の風邪のため出席できず、私がひとりで参加することになったため、今回はゲストなしです。チェッ、寺島先生にしゃべってもらって、ラクしようと思ったのに、って風邪を移したのは私か、いや、どうもすみません。

というわけで、私はリー・リンチェイに会ってきたのだ。証拠写真もホレこの通り。下の写真をよ〜く見てよん。え？　ホントに隣に写っているのは、あのリー・リンチェイかって？

うんうん、疑うのも無理はないよなあ。リー・リンチェイといえば、弁髪(中国の清朝の男性の髪型で、頭の真ん中だけに丸く髪を残し、その髪を長く編んで後方から垂らす)が似合う俳優、ナンバーワン。ってほかにいないか。まあ、それだけ、弁髪姿が強烈な人なんですわ。

そんなリー・リンチェイが、弁髪じゃないからちょっと別人に見えたとしても、まあしょうがないです。実を言うと、今回紹介してる作品というのは、なんと現代劇なのだ。

北京の警察の特別部隊に所属している主人公ヘイというのが、今回の彼の役どころ。で、その彼が重大な殺人事件の目撃者の美女を護衛するために香港に渡るのだ。そしてあとは想像通り、犯人相手のカンフーアクションあり(しかも、ピストル相手に大活躍)、美女とのラブシーンありという、まさに香港版『ボディーガード』と呼べる作品なわけ。現代が舞台だから、髪もごく普通の髪型なんだよね。

というわけで、私のお隣の好青年は、正真正銘のリー・リンチェイであります。フフフ、いや、映画の印象通りの人でした。笑顔が爽やかなトコといい、カメラを向けられるとサッとカンフーのポーズを取ってくれるサービス精神旺盛なトコといい、映画の役そのまんまの好人物という感じなのだ。この『ターゲット・ブルー』でも、ちょっとシャイだけどとっても強いという、いつもの彼らしい役で楽しませてくれます。現代劇だからって関係ないですな。

でも撮っている本人は、そうはいかないみたい。銃が登場するシチュエーションだと、一度銃を使えなくしてからカンフーアクションに移らなくちゃいけないから、見せ方が大変だそうだ(本人談)。でも彼の拳銃さばきって、なかなかカッコいいんですわ。もっと見たいんで、また現代劇にも出てほしいなあ。

➡証拠写真だよ〜ん。思ったより小柄な人だったのだ。でも、[illegible]の前でポーズをキメたときは、そのカッコ良さに思わずクラクラ。サスガです。

■ポニーキャニオン/93分/1万6000円
11月17日発売予定
■[illegible]作、主演：リー・リンチェイ　監督：コーリィ・ユン　出演：クリスティー・チョイ、ケント・チャン、イー・シン

## ストリートファイター ZERO

■ソニー・ミュージックエンタテインメント／40分／4900円／発売中
■出演：リュウ、ケン、春麗、ガイ、ベガ、ナッシュ、ローズ、ソドム、バーディ、アドン、サガット、豪鬼

現在の対戦格闘ブームの火付け役となった『ストリートファイター』シリーズの最新作、"ZERO"の攻略ビデオだ。各キャラクターやゲームシステムの紹介、開発者のコメントなども収録されているぞ。

## ルパン三世/くたばれ! ノストラダムス

■バップ／97分／1万6274円[税込]／12月1日発売予定
■原作：モンキー・パンチ　監督：白土武　音楽：大野雄二　声の出演：栗田貫一（ルパン）、小林清志（次元）、納元五郎（銭形）

山田康雄が亡くなって、声帯模写の芸人栗田貫一がルパンの声を担当したことでも話題になった人気シリーズの劇場版。ルパン以下、次元や不二子などおなじみの面々が謎の予言書をめぐって大騒ぎ!!

## 金田一少年の事件簿①

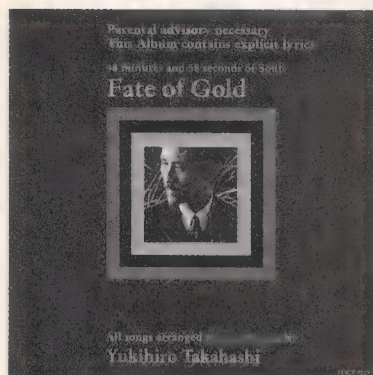
■バップ／120分／7800円／12月1日発売予定
■原作：金成陽三郎、さとうふみや　脚本：深沢正樹（ファイル1）、加藤学生（ファイル2）出演：堂本剛、ともさかりえ

単行本やノベライズが、売れに売れているという人気コミックのテレビドラマ化。全[illegible]話を、1巻に2話収録、1&2巻が12月1日で3&4巻が12月21日に発売の予定だ。未放映シーンも収録しているぞ。

## フォレスト・ガンプ 一期一会

■CIC・ビクタービデオ／142分／1万6000円／11月23日発売予定
■監督：ロバート・ゼメキス　音楽：アラン・シルヴェストリ　出演：トム・ハンクス、サリー・フィールド、ロビン・ライト

1994年度アカデミー賞主要6部門を総ナメにした、愛と笑いの感動巨編。知能指数は低いが、足の速さでヒーローになっていく男の半生を描く寓話的作品。高度なビデオ合成画面でも話題になった。

## Fate of Gold
### 高橋幸宏

月に一度の連載、『キネマニアクロニクル』でおなじみ、高橋幸宏のニューアルバムが発売中だ。今回のアルバムには、あの竹中直人(なんと詞を書いている)など、バラエティーに富んだゲストが多数参加しているのに注目ね。

■東芝EMI
■発売中/3000円[税込]

## KEY THE METAL IDOL BGM DATA DISC
### 寺嶋民哉

発売中の第1期と、来年2月から発売が予定されている第2期のBGMを、CD&CDシングルの2枚組みで、未使用曲も含め全50曲を収録したBGM集。ブックレットには1期と2期のジャケットイラストを掲載!

■ポニーキャニオン
■発売中/3000円[税込]

## DOKI DOKI
### JUDY AND MARY

最近、出すシングルが必ずヒットチャートの10位以内に入るJUDY&MARY。ボーカルYUKIの声と詞が人気の秘密だ。ロリータポップていうジャンルがあるのかどうかは知らないけど、そんな感じの音とノリだぞ。

■EPIC/ソニーレコード ■発売中/1000円[税込]

## caramel pop
### 白鳥由里

新居昭乃や種ともこ、菅野よう子、溝口肇、保刈久明などの作家陣が楽曲を提供しているという、白鳥由里のセカンドアルバム。アルバムにも収録されている曲だが、ファーストシングル「あたらしいくつ」も同時発売だ。

■バップ
■発売中/3000円[税込]

## BE HAPPY!~常盤家の人々~
### 原作:橘 裕

写真家で留守がちな渋い父親と、家庭をまとめようとするマザコンの長男、家出中のファザコン次男にアイドルにスカウトされる三男、五男が好きな四男に、長男の友人(男)に惚れる五男というとんでもないホームドラマ。

■TDKレコード
■発売中/3000円[税込]

## ハーメルンのバイオリン弾き Vol3
### 原作:渡辺道明

月刊『少年ガンガン』に連載中のコミックス『ハーメルンのバイオリン弾き』のドラマCD第3弾。巻末には、笑いて楽しいショートストーリーのオマケも付いてるぞ。

■エニックス
■発売中/2500円[税込]

C D

## けろり堀之内の 試 聴 室

インディーズからメジャーデビューしたあとも、某レコード店では自主制作の棚にCDを置かれ続けたバンド、スピッツ。当時高校生だった私は、この光景をみたときけっこうショックを受けました。ガチョーン。てなわけで(どんなわけだ)、今回は今や新曲出せばどれもバカ売れ状態の、スピッツの新譜を紹介するぞ。

大ヒットシングル『ロビンソン』と『涙がキラリ☆』を含む全11曲からなるこのアルバム。このCD、色がキレイな緑色なのだ。マスクメロンみたいで、とってもうまそう。

さてさて、かんじんのアルバムのデキだけど、どの曲もよろしいんじゃないっすかね。なんて、大ざっぱすぎる? でも、いいものはいいんだもん、ってことで許してちょーだい。個人的にスキなのは、3曲目の『歩き出せ、クローバー』と5曲目の『愛のことば』かな。泣かせる名曲だ。

でも、なぜに曲のタイトルがこうも個性的なのかねぇ、スピッツは。まぁ、これは今に始まったことじゃないけど。過去のスピッツの名曲をざっと挙げていくと、『ニノウデの世界』に『うめぼし』、『たまご』に『ウサギのバイク』などなど。実にぶっ飛んだタイトルが多いです。それなのに、曲自体はすんばらしいものばかりなんだよー。反則技っぽいなぁ。

あと、曲名以外に注目しないわけにはいかないものといえば、歌詞。これは詩的というのか、イっちゃってるというのか、ヒジョーに判断に困るものである。歌詞カードを見ればすぐに納得してもらえるだろうけど、歌詞のところどころに、おや?と思うような言葉(おもに、名詞)が入ってるのよ。ま、これがスピッツの味なんだけど。曲がよければすべてヨシってことで(ヤケクソ)。

とりあえず、このアルバムはスピッツの入門編としては最適でしょう。

### ●ハチミツ
スピッツ

■ポリスター
■発売中/3000円[税込]

# みつえちゃんのパソコン奮闘記登場!!
## ぱそこんのみつえちゃん

『EYE•COM』に連載されていた、『ぱそこんのみつえちゃん(ぱそみつ)』が単行本にまとまった。

コンピューターなんてな〜んにもわからなかった漫画家のみつえちゃんが、バリバリのユーザーになるまでを描いた本。というのはウソで、な〜んにも知らなかったみつえちゃんは、やっぱりあんまり知らないうちに連載が終了したみたいです。でも、タイピングが速くなったみたいだし、パソコン通信とかCD-ROMソフトも楽しんでるみたいだし、てな感じで、みつえちゃんがパソコンライフを満喫している様子がよくわかるのだ。

ちなみに、電話でみつえちゃんに『プリンセスメーカー2』のインストール方法を指示、だけど結局自分も寺島先生に電話で問い合わせしていたアホタレは、ご想像通りログインの某編集者(おいおい)。

とにかく、ぷりんぷりんの女の子がいっぱいで、水玉螢之丞などの豪華ゲストも多数参加している、非常に〝濃い〟1冊だぞ。

青木光恵作・画
アスキー、980円[税込]

# ゲーマーでネットワーカーを目指す人へ
## ゲーマーのためのパソ通利用ガイド

ゲームはいろいろと遊んでいるんだけど、まだパソコン通信は経験したことない。てな読者がいたら、ピッタリの本が現在発売中だ。

タイトルはそのものズバリ、『ゲーマのためのパソ通利用ガイド』。で、内容はというと、パソコン通信とは何か？　という初心者向けの入門編から始まって、ニフティサーブのゲームフォーラムへのアクセスガイド、そして最後にはオンラインゲームでの対戦方法まで、ていねいに紹介されている。

そうなんですよ、ネット上にはいろんなゲームが、しかも無料で遊べちゃったりできるものが(あ、もちろんアクセス料金は必要だけど)、それこそ星の数ほどアップされているんだから、これはもう遊ばないのは損、損、損、って感じ。

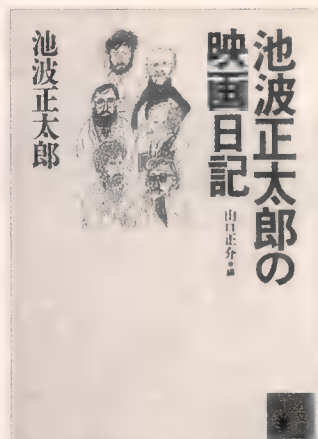
パソ通ゲーマー研究会「SKY-HI-ZAX」著
技術評論社、1900円[税込]

この本で、パソコン通信で楽しむゲームのアレコレを体験したら、今度はインターネットなんて感じで、気がついたらいっぱしのネットワーカーになってたりしてね。

# なんでこんなに食べ物がおいしそうなの
## 池波正太郎の映画日記

『鬼平犯科帳』や『剣客商売』など、時代劇作家としてあまりにも有名な故池波正太郎。実は、氏は映画好きとしても有名だった。

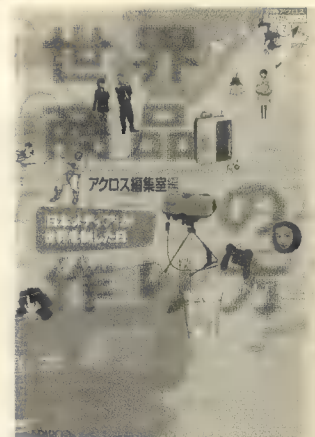
そんな池波正太郎が、1978年2月から1984年12月までに見た映画の感想などを、日記形式で記したのがこの『映画日記』なのだ。新劇の脚本家出身だけあって、氏の映画を分析する目は鋭い。しかも、〝舞台〟という映画と同じ共同作業から生まれる芸術に関係していた人だけに、普通の映画評とは違った、製作者側に一歩踏み込んだ立場からの意見が多い。だから、たとえ彼と同じ映画を自分が見ていても、こんな見方があったのかと、思わず感心させられてしまうのだ。

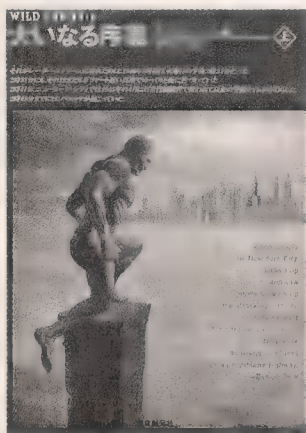
そして、この本のもうひとつの大きな魅力が、氏が訪れる名店の数々。え、ナンの店かって？　池波ファンならすぐわかるはず。そう、食べ物の店だ。それにしても、どうしてどれもこんなにおいしそうなんだろう。くぅ〜、うまそう。

池波正太郎著
講談社、700円[税込]

# ニッポンだってやるじゃないですかあ
## 世界商品の作り方

ファッションならフランスかイタリア、家具なら北欧諸国、金のかかった娯楽大作映画ならアメリカと、ブランドイメージというのか、世界レベルで認められた文化というものが各国にはある。それなのに日本は、モノマネはうまいけどオリジナリティーのない国、なんてことを言われ続けてきた。

が、そんなことはないのだ。日本発世界、という〝文化〟やヒット商品は数多く存在しているのだ。たとえば、ウォークマンにカップヌードル、そしてカラオケにアニメにコンシューマーゲームなどなど。これらはすべて、日本で生まれた世界的商品や文化なんだよね。

というわけで、これら日本が誇れる〝世界商品〟の数々を、製作者のインタビューなども交えて紹介しているのが、この本なわけ。誕生秘話や日本製商品の戦後史、さらには世界に通じる日本文化とはなんぞや、てなトコまで掘り下げていて、ホント読みごたえ満点!!

渋谷洋一、川越敬志、大坪悟ほか著
パルコ出版、1600円[税込]

g o o d r e a d s f o r m a n i a s

## しばやんの 読書のススメ

ワイルド・カード1 大いなる序章 上
●G・R・R・マーティン■
■■元SF文庫/680円[税込]

ども、しばやんっす。白鳥ジュンにコーナーなくされたり、サワノフに乗っ取られたりといろいろありましたが、今は元気です。

1946年、ニューヨーク上空で爆発した異星のウイルス爆弾は、人間の遺伝子に作用しそのほとんどを、ジョーカーと呼ばれる醜い姿に変えてしまった。しかし、幸運なひと握りの人間だけは、飛行、変身、サイコキネシスなどの超能力を得て、エースと呼ばれるヒーローとなった。

この本は基本的にこのエースたちが爽快に暴れまわるアクション小説である。ただし、単なるアクションでは終わらない。エースたちはものすごい能力を持ってはいても、本質的に弱い人間、ただの人なのだ。国民的なヒーローであっても、好きな女に告白できず、世界一の力持ちであっても、政治という波に飲み込まれ、その意思を曲げさせられてしまう。数多くの、魅力的でかっこいいエースたちが登場するが、その多くがそんな悩みを抱えているのだ。また、エースとは能力を持つ者のことであり、その善悪には関係ないので、悪のエースというのも当然存在する。

こうした、苦悩する等身大のヒーローというのが、オレはかなり好きだ。もともとヒーローモノ自体が大好きなのだが、ただ強いだけの正義バカばかりでは、物語が薄っぺらになってしまうでしょ。強いのにツライ、というのは、かなりオレの心に訴えかけてくるようだ。

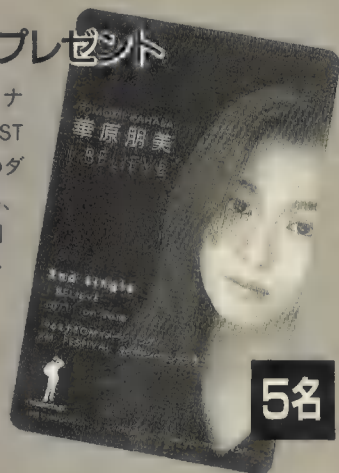
これだけで、このシリーズの魅力を語り切ったとは思えないが、今ここで書けるのはここまで。これでそそられた人もそそられない人も、とりあえず読んでみて欲しい。

## インフォメーション&プレゼント 今回はミュージック関係のプレゼントだ

さてさて、今回のデータホットラインはいかがでしたでしょうか。高橋氏の『キネマニアクロニクル』で"バットマン"っちゅ〜のが、ちと意外って感じだったかな。こういうコーナーを見ていると、ワリと意外なモノに出会えることもあるもんですな。さて、そこで次号の予告です。ログイン24号のクローズアップでは、12月公開予定の『メモリーズ』。そう、あの大友克洋センセイに直撃インタビュー!! って、考えてみると、ワリとすごい人にインタビューしてるんだな、ログインって。ドキドキだね。

というところで、お待ちかねのプレゼントで〜す。今回はウワサの彼女、華原朋美のテレホンカードと、パソコンゲームのサントラCDをあげちゃいます。詳しいことはそれぞれのコラムを見てくださいマセ。それじゃあ、またね。

### ■華原朋美テレカプレゼント

ORUMOK RECORDSより、'96ミナミCMイメージソングと、FMFESTIVAL'95 キャンペーンソングのダブルタイアップが決まっている、小室哲哉プロデュースの華原朋美のセカンドシングル。そのシングル『I BELIEVE』の発売を記念して、華原朋美の特製テレカを5名様にプレゼントしちゃいます。小室哲哉の超自信作、期待のアーティストなのだ。

### ■ヴァージン²/CDプレゼント

こちらはシンクロニシティーより発売中のアドベンチャーゲーム『ヴァージン²(ヴァージン・ヴァージン)』のオリジナルサウンドトラック『初めての季節』だ。これの原作は『くりぃむレモン』のシリーズなので、そっちを知ってるって人もいるんじゃないかな? で、このCDなんだけど、一部のパソコンショップで取り扱っているほかは、通信販売でしか手に入らないのだ。一見ゲームミュージックっぽくないジャケットだけど、中身はCDならではのアレンジを収録。また、このCDにしか入っていない貴重な鈴木忍描き下ろしの、大判明日香ポスター付きなのだ。そのサントラCDを6名様にプレゼントしちゃうぞ。通販の方法も掲載しておくので、すぐに欲しい人は買ってね。

**■通信販売の場合**
通信販売を希望の場合は、3000円(税込、送料込)を現金書留で、下記住所まで申し込んでね。
**■送付先**
〒177 東京都練馬区谷原4-13-12
Synchro-ni-City(シンクロニシティー)
**■問い合わせ先**
TEL:03-3995-7197
FAX:03-3995-7289

6名

**プレゼントの応募方法**
官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、データホットラインの感想、希望賞品を明記して応募してね。締切は12月1日(金)必着。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
あて先:ログイン23号 データホットライン係

E.T.C.

## キミよ インペラトル を知れ

その名前が、ドイツ語で皇帝を表わす〝Kaizer″の語源となったとされる、**共和政ローマ時代**の政治家、**ユリウス・カエサル**。彼は政敵からの圧力を受けながらも、民衆の喜ぶ政治やガリア（現在のフランス）での軍事的功績によって、ローマ政界をほぼ掌握することになる。しかし、そんな彼の前に盟友であったはずの**ポンペイウス**がたちはだかるのであった。

今号は前号に引き続いて、カエサルについて講義しよう。

**弟子**　前号の講義は、カエサルとともに政界を牛耳っていたはずのポンペイウスが、共和政ローマの最高議決機関である**元老院**と結んだところまででしたね。

**塾長**　元老院としてもポンペイウスにしても、カエサルが圧倒的な力を持ち始めたことに恐怖感を抱き、排斥しようと考えたのだ。

**弟子**　カエサルの実力は、相当なものだったんですね。

**塾長**　任地であるガリアで100万人もの捕虜と、莫大な収入を得ていたからな。収入は私兵の数に直結するし、私兵が増えれば新たな遠征もできる。

**弟子**　遠征ができれば、カエサルの領地も増えると。

**塾長**　加えて、戦争に勝てば、ローマ市民の評判もあがる。

**弟子**　共和制では、市民のご機嫌取りが、選挙での票に結びつくわけですもんね。

**塾長**　まあ、そういったわけで、ローマで元老院と結んだポンペイウスは**紀元前49年**に、ガリアにいるカエサルに召還命令を出した。

**弟子**　任地と軍事指揮権を返還し、ローマに帰れ、という命令ですね。

**塾長**　政界の実力者とはいえ、共和政下のひとりの政治家であるカエサルは、この命令に逆らえない。逆らえば反逆者になるわけだ。

**弟子**　でも、命令通りにすれば、ローマでポンペイウスに殺されることは間違いないですよね。

**塾長**　カエサルは悩みに悩んだ結果、「骰は投げられた」の名言とともに、国境のルビコン川を渡り、ローマへと進撃したのだ。

**弟子**　ポンペイウスと決戦ですね。

**塾長**　この行動はポンペイウスも読んでいたので、さっそく迎撃の準備をしたのだが、悲しいことに軍事能力はカエサルのほうが上手。あっという間にローマを追われ、バルカン半島に逃げることになる。その後、カエサルはバルカン半島を攻めず、先にポンペイウスの勢力基盤であるスペインを落とし、駐留軍を自軍に編入してしまう。

**弟子**　万全を期しますね。

**塾長**　ポンペイスの政治力は侮れないからね。事実、ポンペイウスは自派の軍人に檄を飛ばし、カエサル軍の２倍以上の兵力をバルカン半島に集結させたのだ。

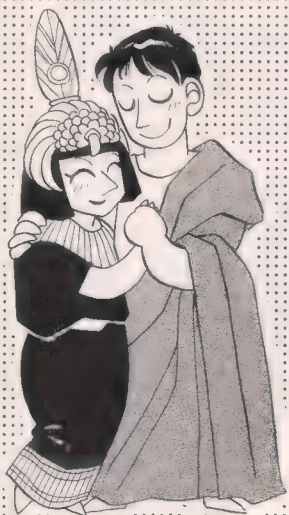
**弟子**　さすが、ローマ政界の大物ってとこですか。

**塾長**　**紀元前48年**、両雄はテッサリアで会戦。激戦のすえにポンペイウスは敗れ、エジプトに逃げるが、カエサルを恐れる**プトレマイオス13世**に暗殺されてしまう。

**弟子**　哀れな最期ですね。

**塾長**　で、ポンペイウスを追ってエジプトに入ったカエサルは、そ

### ●パンとサーカスを与えた男●

■カエサルが政界で力を付けたのは、市民が求めたパン（食料）とサーカス（娯楽）を自腹で与えたから。効果的な選挙■■だったのだ。

### カエサルとクレオパトラ

カエサルとクレオパトラのカップル。物語などでは、クレオパトラに夢中になったカエサルが、プトレマイオス13世に圧力をかけ、クレオパトラをエジプトの王位につけたことになっている。しかし、現実は色恋だけではないだろう。カエサルは愛人を王位につけることでエジプトを自分の経済基盤に組み入れることを狙い、クレオパトラは弟のプトレマイオス13世との権力争いにローマの軍事力を利用したのだ。つまり、したたかな政治家が利害で結びつき、ついでに愛人関係にもなったというわけ。

**こいつがキーマン**　ポンペイウス（紀元前106年～紀元前48年）　各地の反乱平定や遠征などで名をあげるが、元老院と対立。紀元前60年、同じ境遇のカエサル、クラッススと協力して政界を掌握した。しかし、クラッススの死後はカエサルと対立し、旧敵の元老院とも結ぶが敗れている。

こでクレオパトラ7世と知り合い、エジプトも自分の経済基盤に取り込んでしまうのだ（左ページのコラム参照）。

**弟子**　しかし、ガリアに続いてエジプトも押さえ、政敵まで倒したんですから、カエサルに逆らえる人間はローマにいないのでは？

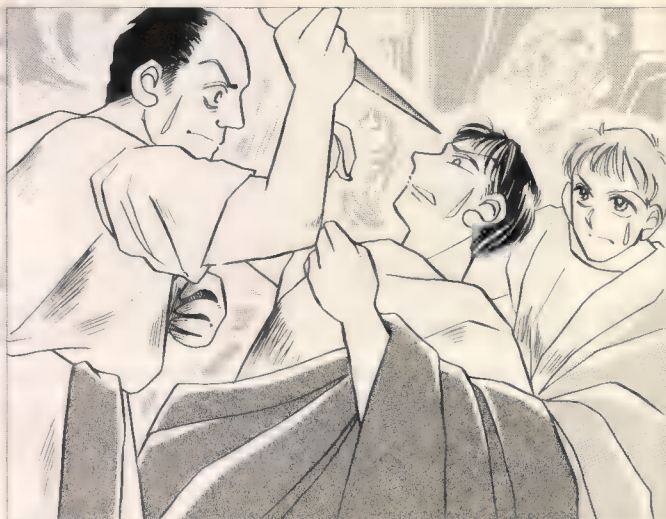
**塾長**　非常時にしか置かれないはずの行政の最高官、**ディクタトル**（独裁官）に終身で就任したのが紀元前46年のこと。さらに、紀元前44年には、軍の最高司令官である**インペラトル**をも終身で兼任することになるのだ。

**弟子**　行政と軍事の両方を握ったわけですね。

**塾長**　しかも、元老院議員の選任権や官職の任命権も掌握したから、表面上は共和政でも、実質上はカエサルの独裁体制になったわけだ。

**弟子**　カエサルの行動に、世論は抗議しなかったんですか。

**塾長**　そこがカエサルのうまいところで、公共事業や弱者救済に力を入れて、民衆の評判はよかったのだ。まあ、天性の政治家だな。

**弟子**　ならば、カエサル政権の基盤は盤石ですね。

⬆「最良の死は？」と聞かれたとき、カエサルは「突然の死」と答えたという。その答えどおり、カエサルは元老院の議会場で反対派に囲まれ、あっという間に殺害された。一説では、息子（？）ブルータスの姿を見て、「ブルータス、おまえもか」と言ったという。

**塾長**　いや、民衆がよくても、政敵たちはカエサルを憎んでいた。とくに宿敵である元老院の共和論者は、カエサルの行動は共和政を破壊するものとして、ついに暗殺を決意することになる。

**弟子**　暗殺っていったって、そう簡単にはいかんでしょう。

**塾長**　ところが、謀反派は60数人もの賛同者を集め、その中にはカエサルの子供ともいわれている、**ブルータス**もいたのだ。

**弟子**　カエサルは政界で人気がなかったんですね。

**塾長**　カエサルは政敵を寛大に扱うタイプの人間だったので、処分されずに生き残っている反対者が多かったのだ。これが、運のつき。政敵にやさしくされても、やさしくされたほうは落ち着かないよな。紀元前44年3月15日、元老院の議会場で、カエサルは殺害された。当日の朝、側近が暗殺計画をつかんでいたが、カエサルはその報告を聞かなかったらしい。皮肉なことに、ライバルだったポンペイウスの像の足元で刺し殺されたのだ。

**弟子**　で、カエサルを暗殺することで、元老院は力を取り戻し、共和政は復活したんですか？

**塾長**　カエサルの暗殺後、政局は混乱し、内乱が勃発する。そして、内乱を勝ち抜いた者は（左コラム参照）カエサル以上の独裁権を得て、ローマは**帝政**となったのだ。動きだした歴史の流れは止まらず、カエサルの名は巨大国家の統治者の典型として残ったのである。

## ローマ初代皇帝は誰か？

カエサルの暗殺後、首謀者であるブルータスらは市民の反感をかってローマから逃亡、政治は混乱した。そんな中で、まず動いたのがアントニウス。カエサルの側近だった彼は追悼演説で市民の心をつかみ、事態の収拾を図った。

その後、カエサルの遺言で息子に指名されたオクタビアヌスが遊学先からローマに帰国すると、カエサルの副官を務めたレピドスが仲介し、3人によるローマ統治（第2回三頭政治）が始まったのだ。

しかし、この三頭政治も長くは続かない。紀元前36年にレピドスが失脚すると、アントニウスとオクタビアヌスの対立が深刻化。オクタビアヌスはローマ以西を勢力圏とし、アントニウスはエジプトを中心にしたローマ以東を勢力圏にして対峙したのだ。

紀元前31年、ギリシアのアクティウム沖の海戦でオクタビアヌスはアントニウスを敗り、ローマ全土を掌握する。元老院も、紀元前27年にアウグストス（尊厳者）という称号を贈り、軍事指揮権と重要地域の支配権を許した。オクタビアヌスは皇帝を名乗らなかったが、事実上は独裁体制なので、このときからローマ帝政が始まるのだ。

### ユリウス・カエサルの合理性

ほしのえみこ

### 塾長からのひと言

「骰は投げられた」は現代に残るカエサルの名言だが、これと同じくらい有名な言葉に「来た、見た、勝った」がある。これは紀元前47年のポントゥス（現在のトルコ北部）遠征でのもので、元老院への勝利の報告文章である。カエサルの合理性が、よくでた言葉といえよう。

ブルータス（紀元前85年〜紀元前42年）　共和政創建者の血筋という名門政治家。母親が一時期カエサルと恋愛関係にあったため、息子という説もある。暗殺に参加したのは共和政を守るためとも、自分の生まれに関するゴシップへの恨みのためともいわれている。

『天翔記パワーアップキット』が発売されてから、約2ヵ月が経つワケだが、読者のみんなはもうパワーアップしただろうか？　この『パワーアップキット』には、総勢300人の武将が新たに登場するのだが、その顔ぶれをじっくり眺めてみると、意表をつかれる。というか、変わりダネが多く、見ていてなかなか楽しい。そこで今回の〝マイナー武将総ざらい!!〟では、このキットから加わった武将の中から、9人をチョイスしてお贈りすることにしよう。

また、『パワーアップキット』では、新たに3本のシナリオも追加されている。これらのシナリオは『信長元服』をのぞいて、開始年代が遅いのが特徴。こういったシナリオでは、プレーが進むにつれて配下の武将が老齢で死んでしまい、とかく寂しい思いをしがちだった。しかし、追加された武将のほとんどは、1580年代から1600年代以降に登場するので、人材不足の心配をしなくてもよいというワケだ。

なお〝登場〟の項に記されている仕官大名家や城データは、年代的に最も遅いシナリオに準じている。たとえば保科正之はシナリオ1から登場することになっているが、ここでは4のデータを掲載した。

## 柳生利厳

柳生石舟斎宗厳の長子、新次郎厳勝の子。歩行が不自由な父に代わって、柳生新陰流の道統を授けられた。そのため、徳川家の剣術指南役となっていた叔父の但馬守宗矩に嫉妬され、確執を生んだという。人を殺めたことが原因で、一時期浪人したが、すぐに尾張徳川家に召し抱えられている。柳生流の後継者としての、利厳の剣名の高さがうかがえるだろう。その後、利厳は尾張柳生を開き、宗矩の江戸柳生としのぎを削った。ゲームに登場する柳生一族の中では、宗厳の次に戦才が高く、継承者の名に恥じない素質を誇っている。

## 保科正之

徳川秀忠の四男で、会津松平家の始祖。三代将軍、家光の異母弟にあたるが、秀忠が正妻、於江の嫉妬を恐れたため、父親と対面できず、不遇な少年期を送った。家光に反抗的だった次兄の忠長とは対照的に、臣下としての身分をわきまえ、忠実に仕えたため家光に信頼された。のちに幕府の初代大老に就任する。家光は臨終の際、この正之を枕頭に呼び、「徳川宗家を頼む」と遺言した。これが会津松平家の家訓として残り、幕末に至るまで会津藩を最大の佐幕派たらしめたのである。登場年代は遅いが、政才はトップクラスにある。

## 荒木保知

大和郡山藩の剣術指南役として、二百五十石を扶持された新陰流の達人。通称の又右衛門のほうが、通りがいいだろう。講談の題材になった〝鍵屋の辻の決闘〟で、義弟の敵討ちを助けつつ、自らも敵を倒して、勇名を轟かせた。講談ではこのとき、保知が36人もの敵を斬り伏せたことになっているが、これはフィクションで、実際の死傷者は双方合わせて10人程度しか出ていない。しかし、保知が相当な使い手だったことは事実のようだ。ゲームでも、戦才168の剣豪として登場。暗殺技能を習得しているのも仇討ちのヒーローらしい。

## 織田秀雄

信長の次男である信雄の子。関ケ原の合戦では、当初東軍に与していたが、突如西軍に離反。理由は定かでないが、従兄弟の秀信は、当時西軍の旗印として輝かんばかりの存在だった。それに比べ、自分は小藩の一領主。その差異に対する憤慨が、秀雄をあえて秀信と同じ西軍で戦わせたのだろうか。それとも純粋に、従兄弟を助けるためだったか。余生を孤独に武蔵で送った秀雄の真意は、いまもってわからない。能力的には秀信と大差ないが、いずれにしろ信長の孫としては恥ずかしいレベル。史実通りといえばそれまでだが。

## 名古屋山三郎

織田家の森可成の家系に縁があり、それを頼って蒲生氏郷に仕えた。南部九戸の乱では一騎駆けで先鋒を務め、一番乗りの手柄を立てた。前田慶次郎利大に代表される、典型的な戦国の傾奇者だったといえる。眉目秀麗、人もうらやむ美男で、江戸時代には山三郎と出雲の阿国を主人公に、幾編ものラブロマンスが書かれた。最期は美作での築城現場で喧嘩を起こし、双方斬り死に。小説では色恋が原因とされ、色男の宿命を感じさせる。流言や挑発を備えているところに、少々軽薄そうな山三郎の個性が描かれているようだ。

## 福原長尭

石田三成の娘婿。三成同様、清廉な人柄で、島津征伐直後で荒れる九州に赴任しながら、公明正大な領内経営で人民の心をつかんだ。近隣で多発した一揆も、長堯の領国ではいっさい起きなかったという。関ケ原の合戦では三成を助け、大垣城を死守。本軍どうしの合戦がたった一日で決着したあとも固く守って敵を寄せつけなかった。家康は6万石をエサに開城を迫ったが、秀頼の身の安全を約すと、長堯は素直に城を出て、10月2日に自害した。朝鮮攻めの際、奉行として手腕をふるった実績からか、弁舌技能が与えられている。

## 細川忠隆

細川忠興の嫡男。関ケ原の合戦直前、忠興が溺愛した妻、ガラシャは、忠隆の妻だけを落ち延びさせた。これが原因で、忠隆は父から深く憎まれる。忠興は息子の妻だけ生き延びたことに激怒し、追手をかけて殺そうとしたのである。当然忠[illegible]は反発し、[illegible]と細川家を捨て、妻を助けるために出奔した。ただし、妻が責められぬよう、形式上は離縁をした。その後は休無と号して京に隠棲。のちに将軍、家光が忠隆の行動を讃え、知行地を与えている。能力値は平凡。マスクデータ上、父との相性は悪くなっているのだろうか？

## 御宿勘兵衛

政友の名のほうが有名だろう。自分の武勇をより高く買ってくれる主人を探し、武者修業をしながら諸国を転々と生きた。主家を七度変えてこそ男といわれた戦国時代らしい、男くさい武将である。今川、北条、武田家に仕えた後、武勇を見込んだ徳川家康にスカウトされ、結城秀康の補佐役となる。浪人上がりにしては、破格の1万石もの大領を与えられたが、秀康が死ぬと越前松平家を出奔。単身、大坂城に入城して、かつての主筋、松平忠直相手に奮戦。討ち死にした。戦闘力が並より高い程度と、低評価なのが残念である。

## 向井正綱

元は伊勢国北畠氏に仕えた水軍武将。正綱は向井一族の頭領の息子で、父に従ってのちに武田信玄の家臣となった。山国、甲斐を治める信玄にとって、海を制することは天下への近道であり、それには海戦に慣れた水軍武将が必要だった。正綱はその期待に応え、父の死後は一族の筆頭として、駿河や遠江などを席捲。信玄の戦略を大いに助けた。若年の頃、自分の不始末から父と兄を戦死させたことが、この水軍武将を大きく成長させた要因になっている。知名度が低いためか、九鬼[illegible]隆より水軍能力が劣っているのが気になる。

# 電脳世界の武将たち

# 武田信廉

武田信廉は武将というよりは、芸術家としての功績によって後世に知られている。現在残っている武田信虎画像や、母の大井夫人画像は、信廉の筆によるもので、重要文化財に指定されているほどだ。

逆に武将としての信廉となると、信玄の影武者という役職にあったということ以外、史料が残っていない。そのため、どの戦国ゲームでも信廉は武人としては高い評価を受けていないようだ。

『天翔記』では政才130、戦才118、智才72といった能力で、兄たちと比べると低いといわざるを得ない。技能にしても、ひとつも習得していないので、信廉に武将としての活躍は望めそうもないだろう。

⬅ふたりの兄があまりにも優秀なため、かえって平凡さが目立つ。

『天翔記』では、冷遇されている信廉だが、礼法や茶道といった、文化人的な技能が存在する『太閤Ⅱ』では、どうだろうか？　まず能力値は統率力60、武力44、内政力74、外交力68、魅力75といった評価になっている。軍事関連の能力値は相変わらず低いが、文化人らしく外交、魅力、内政といった能力値に平均以上の力量がうかがえる。ところが肝心の技能面では、さほどの評価を受けていない。信廉が身につけている技能は礼法2レベル、茶道1レベルなのだが、武田家には礼法技能を身につけている武将が多く、信廉だけが際立って高いワケではないのだ。さらに茶道技能については、信廉以上に信玄のほうが堪能という有様だ。遺憾ながら、信廉はどちらのゲームでも優れた文化人というイメージと結びつきにくいのが実状である。

武田家　馬場信房軍団

第2軍団　部将　仕官 30年　一門衆
武田信廉　居城 上原城　44歳

| 能力 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 政治 | 62 | B | 忠誠 | 89 |
| 戦闘 | 58 | B | 魅力 | 64 |
| 智謀 | 33 | C | 野望 | 42 |
| | | | 勲功 | 350 |

騎馬隊　足軽D
兵数 14　騎馬C　大砲 ×
訓練 63　鉄砲E　鉄甲船×
士気 44　水軍E
一喝　暗殺　流出　煽動　流言　弁舌　検討　挑発

## 天翔記

## ゲーム別能力比較

⬅ゲームに軍事、謀略関連の要素しかないため、文化人という側面が表わしにくい。せめて魅力が高ければ、幾分はそれらしくなるのだが。

➡文化人的な技能を習得しているにも関わらず、やはり地味な印象は否めない。信廉の不幸は、「太閤Ⅱ」に絵画技能がなかったことであろう。

武田家　[illegible]ヶ崎城　家老
武田　信廉　33歳
知行：100貫　体力：85/ 85

| | | | |
|---|---|---|---|
| 統率力 | 60 | 弁舌 | 剣術 |
| 武　力 | 44 | 算用 | 軍学 |
| 内政力 | 74 | 築城 | [illegible] |
| 外交力 | 68 | 礼法 | 鉄砲 |
| 魅　力 | 75 | 茶道 | 乱波 |

信頼度：10000（次の身分まで：20000）

## 太閤立志伝Ⅱ

## 武田信廉DATA

- ●生没年：?〜1582年
- ●名前：孫六、信綱、逍遥軒
- ●官位：[illegible]部少輔
- ●生地：[illegible]国[illegible]ケ崎

典厩信繁とともに長兄、晴信（のちの信玄）を補佐した、武田信虎の四男。信繁が武田軍団の副将という、晴信の知恵袋的存在だったのに対し、信廉は信玄の影武者を務めた。そのため、信廉が作戦立案や戦術指揮面で晴信をフォローした、といった記録は残っていないようである。

信廉は当初、八十騎持として、本陣の護衛にあたったが、武田家の版図が広がるに従い、高遠城主に任命された。天正元年（1573年）に信玄が病で倒れると、信廉は落髪して信玄の身代わりを務め、北条家の使者、板部岡江雪斎と対面したりしている。だが、十年後の織田信長の甲斐国侵攻の際に捕らえられ、処刑された。

# ──維新への道⑤──

## 迫り来る外国列強の脅威！

前回、前々回では、領民に対する幕閣の無能ぶりが、倒幕を招いたと書いた。今回は、いよいよ幕末のキーワードである、〝攘夷〟に深〜い関係のある、外国列強の話だ。

幕末で外国といえば、まず最初にペリー提督を派遣してきたアメリカが思い浮かぶだろう。当時作られた有名な狂歌に、「泰平の眠りを覚ます上喜撰、たった四はいで夜も眠れず」というのがある。上喜撰とは狭山で採れた高級なお茶のことで、いわずもがな蒸気船をもじったものであり、四はいとは、ペリーが率いてきた蒸気船の数を表わしている。つまり上等のお茶を飲むとなかなか寝つけないことから、ペリーの恫喝が恐くて夜も眠れない幕閣たちを笑った歌なのである。市民に笑われて、士農工商も何もあったものではないが、とにかく幕閣たちは狼狽した。しかし彼らの無能ぶりは、遠くさかのぼれば家康に原因があるといえなくもない。鎖国を国法に定めたのは三代、家光だが、方針を打ち立てたのは家康である。長崎以外の港は開かず、また交流を結ぶ外国を、オランダと中国に限ったのも家康だ。それだけでなく、幕末に長州藩が行なったような攘夷行動を、家康自身も実行していた。有馬や鍋島といった九州沿岸の大名に、漂流してきた外国船を砲撃させたりしているのだ。鎖国していなければ、日本はきっと諸外国に蹂躙されていた、という説もあるが、これを否定する新説が最近注目されている。……というところで、続きは次回！

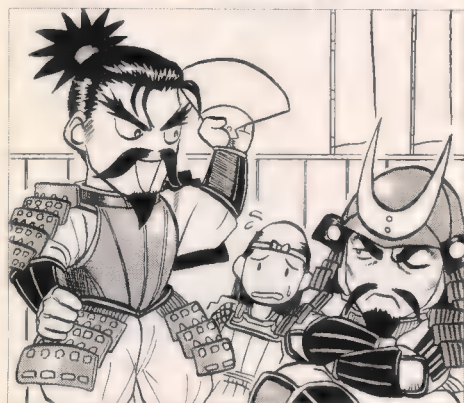
# 戦国百物語 第五十四話 アダ名の話③

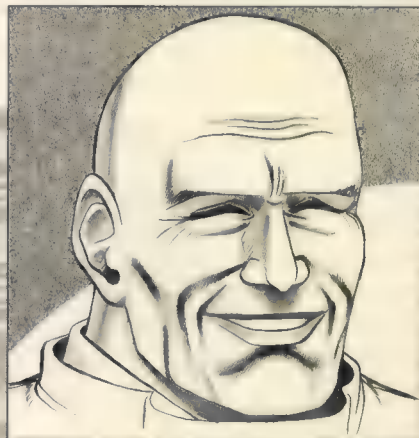
個性豊かで、かつ才能あふれる人物には、その個性や能力にちなんだあだ名がつけられることがある。現在でも、敏腕の刑事や政治家のことを〝剃刀〟と呼ぶことがあるが、これには〝剃刀のように頭が切れる〟と、いう意味が込められているワケだ。戦国武将には個性的なキャラクターがそろっているため、この手のあだ名を持つ武将の話題には事欠かない。

最も有名なところでは、油売りから身を興し、謀略の限りを尽くして美濃の国主となった斎藤道三の、〝蝮〟がある。頭脳明晰で、合戦にも内政にも達者な国主と聞けば、それだけで近隣の大名たちを警戒させるものだが、さらに、謀略で主人を失墜させ、下剋上を為し遂げた人物とくれば、油断ならないことこのうえない。そういった人々の畏れが、猛毒を隠し持つ、〝蝮〟の印象と合致したのだろう。道三のこのあだ名は、とかく悪名のように言われがちだが、戦国時代にあって、〝毒にも薬にもならない〟などと評されるよりは、よほど名誉というべきではないだろうか。

⬅自分の名前が、頑固者の代名詞になったという稲葉一鉄。よほど筋金入りの頑固ジイさまだったのだろう。

〝越後の鍾馗〟と呼ばれた、斎藤朝信の場合は、違った意味で名誉な異名だといえる。朝信のあだ名となった〝鍾馗〟は、病魔や疫病神を追い払う神で、庶民に親しまれた。朝信はこのあだ名どおりの人物だったようで、事実、内政に優れた手腕を発揮し、人望を集めたという記録が残っている。

一方、個性的すぎる人柄のせいで、あだ名をつけられるどころか、名前を代名詞として使われるようになったのが稲葉一鉄である。一鉄が姉川の合戦に援軍として赴いたときのことである。一鉄が到着するころには、戦いは徳川軍の奮闘によって勝利しつつあった。それでも浅井勢を突き崩すのに功があったため、信長がこれを勲功第一として褒め称えると、一鉄は「この合戦は徳川殿の働きが第一であって、それがしは何もしていない」と反論し、頑として受けなかったのだ。こういった一鉄の性格にちなんで、頑固者や意地っ張りを、〝一徹者〟と呼ぶようになったワケである。

## 烈将記〜ある戦人の生涯

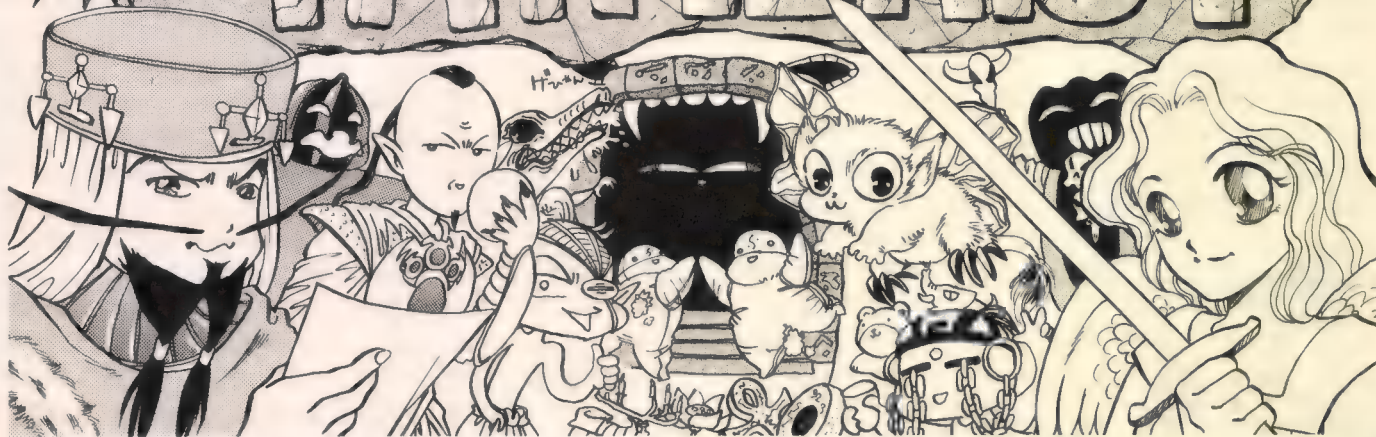
### 第五十四話 小笠原少斎

小笠原少斎は、室町将軍家に仕える名家に生まれた武将である。室町流の礼式や和歌に精通していたが、仲間内からは意外にも〝牛〟とあだ名されていたという。6尺の体軀と、鉄砲の名手という猛々しさが理由だろう。この才能をかつての同僚、細川幽斎に惜しまれ、幕府滅亡後は客将に招かれた。しかし幽斎の子、忠興は少斎に妻の監視という卑職を与えた。妻とは、絶世の美女と謳われた明智光秀の娘たま、のちの細川ガラシャのことである。

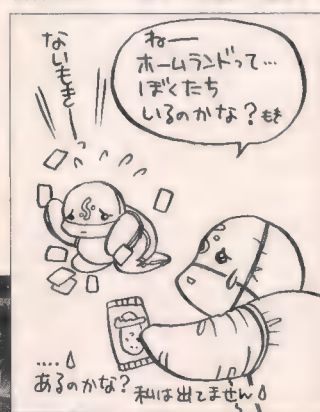
忠興のこの女性の溺愛ぶりは、常軌を逸していた。後年、たまの館を修理した際、忠興は大工や植木職人、それらを取り次いだ家臣を手討ちにしたことがあった。理由はただ、「たまを直に見た」というだけでである。役目上、たまと言葉を交わしたことのある少斎も、この憎悪の対象となったが、それでいて忠興は少斎をたまから遠ざけない。たまと話すことはおろか、直視することも部屋に近づくことも禁じた上で、少斎をただ、たまの館を眺めるだけの閑職に落としめたのである。こうした忠興のいやらしさは、終生治らなかった。

当のたまにも、こんな生活は苦痛以外の何物でもなかった。唯一の慰めは、少斎の手紙だった。城下の風聞や流行を書いた手紙が、女官を通して毎日のように少斎から届く。その度に、たまから返礼の和歌が下されるという、児戯にも似たやり取りがなければ、たまは正気を保っていられなかったはずである。

時が下り、天下分け目の関ケ原の合戦が起きたことは、ある意味、このふたりにとって幸運だったといえる。戦陣に赴く前、忠興は敵に捕まるくらいなら「死ね」と、たまに命じていた。脱出には男手がいるし、逃げる間に世間の男たちがたまを目にするだろう。忠興にはそれが許せなかったのだ。信じられぬことだが、忠興とはそんな男である。たまも、この期に及んでは死ぬべきと思った。死ぬことが、忠興から逃れる唯一の方法だと思った。

だが、キリスト教を受洗したたまには、自害が禁じられている。そこで、少斎が呼ばれた。最初は固辞していた少斎だが、真意を知ると、目を閉じたまま部屋まで歩いていったという。そして携えた鉄砲で、部屋の椅子に座ったたまの心臓を、一発で貫いた。たまは、その衝撃をやすらぎと感じつつ、冥目したはずである。この一連の動作をも、少斎は目を閉じたまま行なったのだと思う。それだけの腕はあったし、終生少斎は、愚直な〝牛〟であり続けたと思うからだ。事が済んだ後、少斎は館に火を放ち、自らも業火に身を投じた。

# THE GATHERIST

## MAGIC:The Gatheringでハマれ!

『MAGIC:The Gathering』(以下、MAGIC)というトレーディングカードゲームを、知っているかな？トレーディングカードというのは、集めることを目的としたカードのことを指す。有名なところだとアメリカの野球やバスケット、アメフトなどの選手やカードが有名だよね。トレーディングカードは一枚ずつの売買がされる。もちろん、MAGICのカードにも、カードごとに様々な値段が付けられているぞ。そのトレーディングカードにゲーム性を付加したのがこのMAGIC、ってわけだ。対戦型のこのゲーム自体はルールなど十分練り込まれたモノなので、いったん遊び始めたらハマること間違いなしのオススメゲームなのである。

発祥はアメリカで、発売後すぐから爆発的なブームとなり、その人気はヨーロッパ諸国を初め世界中に広まっていった。日本には昨年の夏ごろに上陸し、じわりじわりとその人気を広げつつある。

さて、ゲームの説明に入ろう。プレーヤーはドミニアという架空の地において、魔法使いとして存在する。そして、ドミニアの領土を広げるべく、覇権を賭けた激しい魔法戦を繰り広げるのだ。ゲームで使用するカードは土地カードと呪文カードのふたつに大別される。地形カードは、呪文を唱えるために必要な、〝マナ〟と呼ばれるエネルギーを生みだすカード。だから、地形カードがないとゲームはできないぞ。呪文カードには、ファイヤーボールやメテオシャワーといった攻撃型や、ヒーリングサルブにストリーム・オブ・ライフなどの体力回復型の呪文に加え、ドワーフやドラゴンといったクリーチャー召喚型などぜんぶで6種類もある。これらのカードを自由に組み合わせて自分のデック(60枚が目安だ)を作り、お互いにデックを持ち寄って対戦するわけ。

ゲームを遊ぶために必要な物はカードだ。これは1箱60枚入りのスターターデックと1袋8～15枚入りのブースターパックと呼ばれるものが販売されている。値段は輸入品なので、お店によって値段が違うが、だいたいスターターデックが1350円でブースターパック450円、というところが多いようだが、このへんは上手に買い物してくれたまえ。また、ログインのバックナンバーで、MAGICを扱っているお店紹介なんてのもしているので、そちらも参考にしてねん。

さて、カードにはコモン、アンコモン、レア(普通、珍しい、稀)というランクが設定されており、スターターデックやブースターパックには何が入っているか、買ってからでないとわからないようになっている。特に、レアカードは強力だったり面白い使いかたができるものが多いため、レア欲しさにカードをガンガン買うということになるだろう。お金の使いすぎには十分注意しようね。

## 業界対戦！ログインVSホイチョイ・プロダクションズ

ホイチョイ・プロダクションズ(以下、ホイチョイ)と言えば、ビッグコミック・スピリッツで好評連載中の、『気まぐれコンセプト』や、映画『私をスキーに連れてって』、のプロデュースなどで有名なところ。そんな彼らがMAGICにハマっている、との情報がアバター原田のもとに入った。これは対戦しかないでしょ!! と、さっそく連絡を取り、10月17日に業界対戦を取り行なうことが決定。今回はその激戦をレポートしよう。

当日、光山ビルに現われたホイチョイ精鋭部隊は4名。代表取締役の馬場康夫氏、紅一点のイラストレーター竹田有美子さん、肩書なんだったか忘れちゃった井上氏と元ホイチョイの横田氏である。それぞれギャザ歴は3ヵ月程度、週末は時間があるとギャザリング大会になるそうだ。そんな彼らを向かえ討つのは、アバター原田、サワノフとゴワッチェの3名だ。本来は金Pも参戦予定だったのだが、ビンボーで欠席。クスッ。

↑いったんデュエルが始まると、みんなの表情がガラリと変わる。なんかコワイ。

**ホイチョイ精鋭部隊!!**

彼らの組んでいたデッキは、リバイズドと4thのみを使用したタイプⅠ使用。こりゃチョロイかも、と思っていたのだがとんでもない。強いっすよ～。

挨拶のあと、総当たり戦で最も勝ち数が多い者を優勝とし、賞品としてダーク以降のブースター各1個と4thスターターを総取りする、という方法で対戦形式が決定。さらにログインが負けると1ページまるまるホイチョイさんに差し上げ、ホイチョイが負けたら、なんと、『気まぐれコンセプト』4コマひとつ進呈が決定した。こりゃ、負けられんぞ！

レギュレーションは当然タイプⅠ、ということで8時すぎにデュエルを開始。ホイチョイ部隊は各自デックを2～3持参していたので、対戦相手を変えた場合のみデックの変更を認める、というルールを採用し、様々なプレーを楽しんでもらうことに。ギャザ歴、カードの所有枚数など、どれを取っても相手にひけを取らないハズのギャザリング班だったが、開始早々、サワノフが負けを喫してしまった。モノクロ4th、マッシャー(青黒)、ブラックハプニング(黒)の強力なデックが次々と倒されてしまったのだ。アバター原田は、今までに発売されたすべてのエディションを取り混ぜた、イチロースペシャル(青赤黒)を投入したが、ひとつ勝ってはひとつ負けるという調子でいまいちの展開が続く。

対するホイチョイ部隊だが、緑のウインターブラストなどが決め手のデックを使った井上氏とコントロールマジック使いの馬場氏が着々と勝利していった。横田氏もそれに続く格好だったが、紅一点の竹田さんはなぜか勝てない。どうした、竹田！

そんな中、ひとり気をはいたのがゴワッチェだった。様々なデックをうまく使い分けた彼は、気がつくと5勝1敗でみごと優勝したのである。ま、そんなわけで『気まぐれコンセプト』の4コマの内容を、楽しみに待っているとしよう。ホイチョイのみなさん、また遊んでくださいね！

↑対戦前に両チームのメンバーどうしでガッチリとタッグ。はたして勝者は誰の頭上に輝くのか……、ってあれ？ ゴワッチェどこいっちゃったの？ おーい！

←馬場さんのデックは、リバイスドと4thの組み合わせ型(青白)。バランスが取れており、強い。

リターンマッチ、いつでもお受けしますよ。

# 第2回LG杯 in神戸のお知らせ

オーッス！　読者のみんな、デック組んでるけ〜？　てなわけで、前回に引き続き、トーナメントのお知らせや。ログインとエンジョイスペースギルド（以下ギルド）がタッグを組んだ、第2回LG杯をまたもや神戸で行うことになったで！　しかも、ホームランズの使用もOKだ!!

日時は12月17日（日曜日）、時間は10時からデュエル開始や。場所は前回とは違って、神戸市中央区三宮町にあるセンタープラザ西館6階の会議室16号室でとり行なう。トーナメント戦で、32名の勝ち抜きバトルや。使用可能なデックはひとり1個だけやで。もちろんサイドボード（15枚）は準備してもらってオーケーや。当然やけど、レギュレーションは前回と同じ、TYPEⅠ準拠でっせ。ワシらはTYPEⅡなんちゅうヌルイことは言わへんで（編集部：あくまでもLG杯に限っての意見ですからね、誤解なきよう）。

さらに、■■者（に限らずだが）にはスーパーウルトラ■華な賞品を用意してまっせ。"Arabian Nights"のブースターや"Homelands"を初めとする、多数のバージョンのカードなどが賞品として決定しとるんや!!　第1回LG杯に参加したギャザラーは経験済みやけど、ほんま期待しとってや。腰さんと、振るって参加してくれ。恐らく賞品の質の高さでは、どこにも負けへんでぇ！

ちなみに、第一回LG杯の優勝者はチキン■■というチンケな野郎だ。LG杯でヤツが使用したデックは、俗に言う"捨て捨て"デック。この捨て捨て系はわりとポピュラーなもので、一時は捨て捨てデックが大流行したものである。このチキン菅野をいつまでも王座に陣座させておくわけにはいかない。今こそチキンを倒し、新たなLG杯の王座に座ってやろうではないか!!

参加希望の読者ちゃんは、はがきに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、■話番号を明記の上"第2回LGトーナメント・参加超希望"の係まで応募してくれたまえ。締め切りは11月30日の消印有効とするで。当選者にはこちらから、LG杯トーナメントに関するルール、LG杯専用制限&禁止カードリスト、LG杯参加用デック&サイドボード登録用紙を郵送する。はがきの準備は、できたか？速攻で応募し、チキンを倒し、■華賞品を手に気分のええ年末を過ごそうやんけ！　ほんならみんな、神戸で待ってるで!!

●デックはTYPEⅠ対応60枚以上で準備

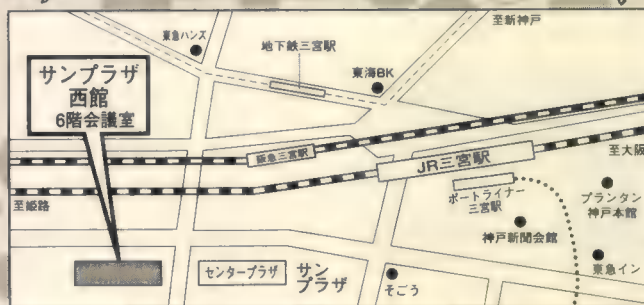
●サイドボード（15枚）の使用は許可します

●優勝者には超豪華賞品を用意してまっせ

●ログインから合計16名を抽選で選抜後、こちらから直接電話にて連絡します

●LG杯に関わるいっさいの費用（交通費、食費など）は、すべて自己負担となります

LG杯　会場MAP
センタープラザ西館6階会議室16号室

# ジェニファーのQ&A相談室

ジェニファーのQ&A相談室で、疑問をふっ飛ばそうね！

**Q** 先日アイスエイジのスターターを買ったら、"Skelton Ship" というカードが入っていたのですが、この−1/−1カウンターを使って、対戦相手のクリーチャーを倒すことができるのでしょうか？　初歩的な質問ですみませんが、どうか、教えてください。

（埼玉県　お茶）

**A** ヤッホ〜！　ジェニファーで〜っす。今号も気を抜かず、バッチリ答えちゃうわよ。質問のカードの名前は、"ガイコツ船"ってところかしら。で、−1/−1カウンターで、クリーチャーを倒せるかどうか知りたいのよね。先に答えを言うと、倒せます。リジェネレート（再生）できるクリーチャーに対しても有効ね。再生してもカウンターは残っているから、再生した途端にグレーブヤード行きになるわよ。このカードはレジェンドだから場に1枚しか出せないのがつらいところかしらね。

**Q** "Mishra's Factory"（以下、MF）という特殊地形カードはプレーヤーが最初に場に出したターンからマナを出すことはできるのでしょうか？　よくわからないので、教えてください。

（住所不明　鳥羽康一）

**A** 可能よ。ほかにもいくつか■足しておくわね。まず、場に出したばかりのターンには、クリーチャーに変身できないの、クリーチャーに変身して、MFがファストエフェクトによって盗まれた場合、（アラジンなどの）、地形カードに戻っても元のプレーヤーの場に戻ることはないの。コントロールマジックなどのエンチャント系呪文で盗った場合は、ターンの終わりに戻ってくるわ。MFがクリーチャーに変身した場合、MFはアーティファクト、クリーチャー、ランドの3つの属性を持つのね。MFがランドの状態でも、クリーチャーとなった1体のMFに、+1/+1をターンの終了まで与えることが可能。クリーチャーとなったMFに付けられていたエンチャントアーティファクト、エンチャントクリーチャーの呪文はターンの終了に破壊されるわよ。

# MAGICコンボ

無事に"ホームランズ"も発売されたことだし、久々にカードコンボと参りましょう。今回は住所の書き忘れがはなはだしい投稿者、鳥羽康一のコンボ7連発でお楽しみください。

①Gauntlets of ChaosかJuxta poseにPersonal Incarnation。Gauntlets of ChaosかJuxtaposeでPersonal Incarnationを相手に送り込んでから殺して、相手のライフを削るという作戦です。

**これは逆だ、鳥羽くん。Personal Incarnationってコントローラーではなくオーナー(所有者)のライフを半分にできるんだから、Control Magicなどで奪ってから、ブチ殺してあげるといいんだな。**

②FungsaurとProdigal Sorcerer。Prodigal SorcererでFungsaurにダメージを与えれば、Fungsaurは毎ターン強くなる。時間かかるが。

③Kormus BellかLiving LandとInfinite Hourglass。相手のクリーチャーも強化されるが、ランドの数さえ多ければ押しきれるはず。Stampedeと組み合わせるのもいい。

④Krovikanか、Sengir VampireとSorceress Queen。このふたつが揃えば、相手のクリーチャーは完全に無力化される。ま、勝手に攻撃や防御をしてくれるなら大歓迎だけど。

**あとNettling Impを召喚できれば完璧だね。**

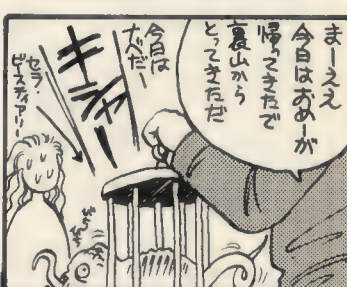
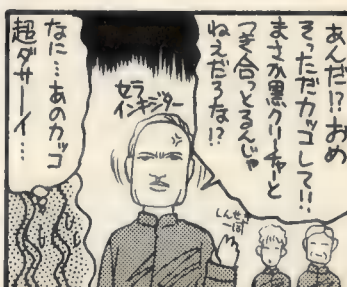
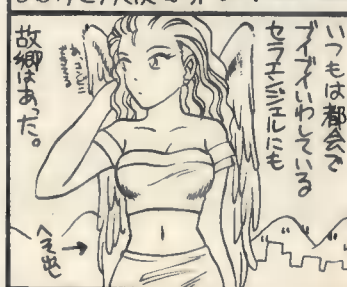
⑤Mystic DecreeとIsland Sanctuary。誰でもMystic Decreeを見たとたんに考えるものだが、やっぱり強い。ただし、こちらもフライングクリーチャーが使えないので長期戦になることが多い。ただ、赤の火力デックとは非常に相性が悪い。

**こちらもNettling Impを召喚できれば最強だよね。ただし、Island Sanctuaryがアルファ版だとダメ。**

⑥Energy StormとTorture。相手のダメージ呪文を止めておきながら、相手のクリーチャーを処分して自分のクリーチャーで攻撃するという作戦。A Ether Stormを出しておくのもいい組み合わせだ。

⑦Funeral MarchとBaki's Curse。Funeral Marchを相手のクリーチャーにつけてから、Baki's Curceを使うとあたりのクリーチャーを巻き込みながらグレーブヤードに消えていく。Weeknessなどと組み合わせるともっとよい。

**サンキュー、鳥羽君。じゃまたね。**

: Add one colorless mana to your mana pool.
1, : Add ● to your mana pool.
1, : Add to your mana pool.
1, : Add to your mana pool.
*Serra's gift to her people: a symbol of faith and hope.*

5枚あるホームランズの特殊地形カードの中の1枚。まず、タップすると無色のマナがひとつ出てくる。1マナ支払ってタップすると白が、2マナ支払ってタップすると青か緑が出てくるのだ。う〜む。

Choose two target creatures controlled by an opponent. Bury one of those creatures, and put a -1/-1 counter on the other. That opponent chooses which creature is buried.

チョッピリお気に入りのソーサリー。対戦相手がコントロールしている目標クリーチャーを2体選び、1体をベリーして、もう1体に－1/－1カウンターを置く。ベリーされるクリーチャーは相手が選ぶ。

Baron Sengir
Summon Legend
Flying
Whenever a creature is put into the graveyard the same turn Baron Sengir damaged it, put a +2/+2 counter on Baron Sengir.
: Regenerate target Vampire.
*"Beast. Defiler. The source of all my pain." Ihsan's Shade*
Illus. Pete Venters

吸血鬼軍団のボス。飛行能力を持ち、クリーチャーがこいつからダメージを受け、同じターンに墓場行きになると、＋2/＋2のカウンターがこいつにつく。さらに、タップすると目標の吸血鬼を再生する！

続・北の国から(ホームランド)
ああ、セラ天使様っ！ 田中としひさ

# 四天王クイズ当選者発表？

今回のクイズは非常に難しかったようだ。圧倒的に多かった組み合わせが①－④か④－①または③－④か④－③という、金P－アバター原田か、K・サワノフ－アバター原田という組み合わせだった。

5色デックを投入した岩尾ゴワスを支持した読者ちゃんは、ひとりもいなかったのである。で、正解だが、優勝は3戦全勝をとげたゴワッチェこと岩尾ゴワス。準優勝が2勝1敗でアバター原田、3位が1勝2敗で貧乏マスター金P、で4位は3戦全敗を喫したK・サワノフでした。てなわけで、②－④が正解でした。ということなので、賞品は持ち越し。

●応募してくれたみなさん、どうもありがとうね。第二回、四天王戦のため、現在スケジュール調整中なので、もうしばらくおまちを。賞品は据え置きしときますね。

## ドミニアのおふれ

●M:TGイラスト大募集中!!
●M:TGに関する疑問、お悩みはジェニファーのQ＆A相談室まで。
●自慢のコンボ募集中。あて先は、M:TGカードコンボ係まで
●お店情報も募集するぞ。あて先は、M:TGここで売ってるで係まで。お礼はブースターパックだ。買えないお友達を救ってあげよう！

坂本犬之介が贈る！

# 格闘本能

其之四十・格闘ビデオ紹介　ファン必見の秀作が勢ぞろい！

## 立嶋、K-1、そして辰吉……

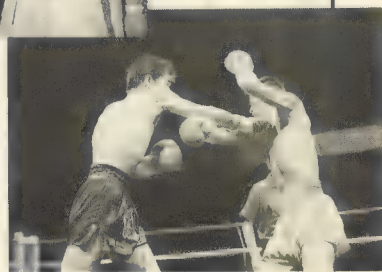
### CHALLENGER-Ⅸ

去年の7月30日、わずか10戦しか経験のないグリーンボーイ、佐藤孝也に、立嶋篤史はまさかのTKO負けを喫した。全日本キックの規定では、王者は1年の間に必ず防衛戦を行なわなければならない。ところが佐藤は、それから何ヵ月経っても、挑戦者を迎え入れようとしなかった。「前回の勝利をフロックと思われたくない」。佐藤はこう語り、最初の防衛戦は立嶋を相手に行ない、再び勝利すると宣言したのである。

あの試合からちょうど1年後、今年の7月30日に、ついに立嶋VS佐藤の因縁の対決が組まれた。前回同様、繊細なテクニックを駆使した頭脳プレーで、佐藤が立嶋をくだすのか。沸き立つような情念を身にまとい、カリスマ、立嶋が王座を奪回するのか。全6試合中、ファンの注目を最も集めたこの対戦。劇的な結末は、このビデオで確認してほしい。

■発売/オールジャパンエンタープライズ
■発売中/9800円/120分
■主な出場選手/立嶋篤史、前田[illegible]作、佐藤孝也、延藤直樹、土屋ジョー、ほか

**立嶋篤史完勝で王座復帰！**

⬅⬇渾身の右ストレートを佐藤にブチ込む！　結果的に立嶋は終始押し気味で、判定勝利を決めた。

### 世紀末格闘技伝説拳豪列伝第一巻

■発売／ポニーキャニオン、フジテレビ、BMGビクター／発売中／9800円／90分
■主な格闘技／グレイシー柔術、パンクラス、シューティング、極真会館（百人組手）、ほか

これぞ、格闘モノの意気込みだ！といいたくなるほど、見る者の想像力をかき立てるタイトル。この文字面を見ているだけで、武者修行や山ごもりといった、何やら時代がかった風景が目に浮かんでくる。格闘技を覆う神秘的な魅力を、実にうまく表わしたタイトルだと思う。

その想像通り、世界にはまだまだ一般的に知られていない格闘技が山とある。それらのすべてを、家にいながらにして、目の当たりにできる贅沢さ。2巻組とボリュームも大！

### 世紀末格闘技伝説拳豪列伝第二巻

■発売／ポニーキャニオン、フジテレビ、BMGビクター／発売中／9800円／90分
■主な格闘技／グレイシー柔術、パンクラス、シューティング、極真会館（百人組手）、ほか

左の第一巻の続編。ここでは、この2本のビデオに収められた格闘技の数々を列挙してみよう。

グレイシー柔術に、ブラジリアン柔術、ジークンドーなど、特に最近注目を浴びつつある新格闘技が、一堂に集められている。それらに加えて、極真の百人組手や、[illegible]舟会の長、西良典の人生を綴った"西物語"、500年の歴史を誇るムエタイの試合など、いわば格闘技の伝統的な部分にもスポットが当てられている。

## K-1 REVENGEⅡ

■発売／ポニーキャニオン
■1万94円／120分／発売中
■主な出場選手／サム・グレコ、角田信朗、ほか

9月3日、横浜アリーナで行なわれた同大会の試合模様を完全収録！　この大会は、通常の正道会館の興行とは異なり、双方7人ずつ代表選手を出して"空手対キック"という図式で行なわれた。結果を書いてしまうと、日本のエース。佐竹雅昭が直前のケガで出場不可能となったことも影響して、空手陣営は2勝5敗で敗れてしまった。しかし劣勢に立った空手家勢に対し、会場からは悲壮感をともなう激しい声援が！　その熱狂を、ビデオでぜひ感じてほしい。

### 平直行、健在！

⬅⬆この大会では、対抗戦のほかに平直行のバーリトゥード挑戦試合と、既報のリングス、成瀬昌由の試合も行なわれた。

## BOXER JOE

■発売／BMGビクター
■発売中／1万6千円／118分
■主な出演者／辰吉丈一郎、薬師寺保栄、宇崎竜童、國村隼、黒谷友香、ほか
■阪本順治監督作品

網膜剥離を患った辰吉丈一郎のカムバックをテーマにしたビデオが、この『BOXER JOE』である。根っからの"ジョー"ファンであるという阪本順治監督の作品だけに、辰吉の軌跡を紹介する部分は、微に入り細にわたって見応え十分。さらに運命の薬師寺戦までを綴ったドキュメントパートと、ジョーを応援する人人を描いたフィクションとの融合という、映像的な手法にも注目したい。

## K-1 BEST BOUT'95前半戦

■発売／ポニーキャニオン、正道会館
■発売中／1万94円／120分
■主な出演選手／佐竹雅昭、ピーター・アーツ、アーネスト・ホースト、ほか
角田信朗とボンバー森尾のトーク併録

95年度上半期に行なわれたK-1シリーズの主要試合が、一本に収められた贅沢な作品。強烈なノックアウトシーンが、スーパースローカメラによってビジュアリスティックに再現されている。もちろん、テレビはおろかビデオでも未公開の秘蔵シーンは、今回も収録されているぞ。

さらに！　正道会館の師範代、角田信朗とボンバー森尾のフリートークも大きなウリになっている。

## 戦場（フィールド）のバイブル　新　サバイバルゲームマニュアル　6

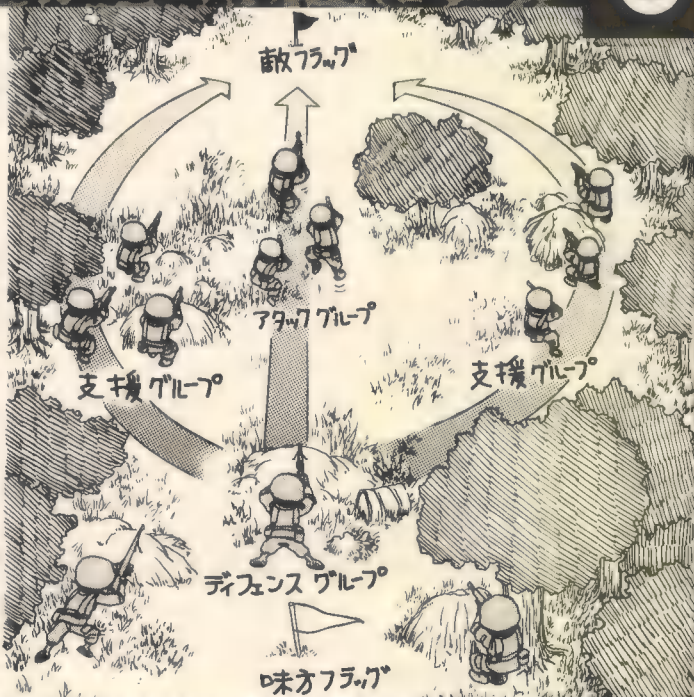
今回は、チーム全体による作戦行動のお話をしてみよう。少人数のゲームならともかく、チームの人数が10名を超えるようなゲームでは、まずまちがいなく、グループによる行動と役割分担が問題になる。そして、ゲームの参加人数が多くなればなるほど。重要な問題となってくるのだ。

通常、ひとつのチームは。味方フラグを守るディフェンスグループ、敵フラグのアタックに向かうアタックグループ、その支援に回る支援グループの3種類に分類できる。アタックグループは、とにかく進撃することが主目的。もちろん、状況によっては臨機応変に対応、防御に回ることもある。

支援グループは、アタックグループが攻撃しやすいように、援護射撃を加えたり、敵の位置を教えてやったりするのが主任務。アタックグループの面々は、なるべく自らの位置を敵に知らさないように進撃する。それをサポートする、いわば縁の下の力持ち的な役割だが、うまくすればここが一番おもしろかったりもするのだ。

さて、一番希望者が少ないのが、ディフェンスグループ。来るかどうかも定かでない敵を待っているのはツライものがある。まれに最後までこのグループが残り、敵のアタッカーをせん滅、一気に逆転勝利などということもあるが。オレたちの仲間うちでも、一番人気のないのがこのポジション。希望者(たいていイヤイヤだけど)がないときは、フラグ周辺はガラ空き状態のこともしばしば。これでは負けてもしょうがないね。でも結構勝率は高かったりするけど。

さて、来号は、いよいよ発売が間近に迫った、ウワサのあのライフルのレポートをお届けする予定だ。スナイパー志向のキミ、お楽しみにね。

来年、意外なところでお目にかかります

## 今回特集する人物は予測できなかったろう

# 三国志英雄群像巻之拾六
# 「我が相、栄達の兆あり」
# 魏相国鍾繇(字・元常)

下手をすると名前を知らない読者さえいるかもしれない。まあ、ゲームに名前ぐらいは出てくるから、知ってはいるだろう。今回取り上げるのは、当コーナーの歴代特集の中では、もっとも知名度が低いと思われる人物である。

姓は鍾、名は繇、字は元常。演義ではほとんど出番がないうえに、たいていのゲームにおける能力値もそれほど高いわけではない。

まあ、はっきり言ってしまえば正史に触れていない人にとっては、単なる地味なキャラクターに過ぎない。しかし、魏において相国という人臣を極めた地位に就いたことからもわかるように、正史における彼の実績は特筆すべきものがあるのだ。余談だが、このように魏の、特に文官には正史での評価は実に高いにもかかわらず、演義にはほとんど無視されてしまっている人物が多かったりする。

鍾繇は穎川郡長社をその出身とする。若いころ彼は叔父に連れられて洛陽に行ったが、そこで人相見に「出世と水難の相がある」と指摘されている。そこで彼は、さっそく橋から落ちて溺れかける水難にあっている。人相見の言葉が的中したのを見た叔父は、鍾繇に学資を提供し、学問に専念できる環境を整えたという。

学問をおさめた鍾繇は、孝廉に推挙され、尚書郎、県令、廷尉正、黄門侍郎などを歴任し、順調に官僚として出世街道を歩み始める。

彼は董卓の乱以後、李傕と郭汜に重用され、ふたりが宮廷を牛耳っている時期に、曹操と宮廷のパイプを作り、曹操に感謝されている。どうも、彼は李傕と郭汜には心服していなかったようで、曹操と宮廷にパイプができるやいなや、一転して、鍾繇は献帝の長安脱出を画策し、成功させている。このあたり、単なる官僚ではない彼の決断力と実行力がうかがえる。

長安を脱出し、献帝が曹操の保護下に入ると、鍾繇は事実上曹操の配下として働くことになる。

曹操が関東の覇権を争っている時期、関中で韓遂と馬騰が互いに抗争していたのだが、鍾繇はこの地に赴いて、彼らを和解させた上に朝廷、つまり事実上曹操のもとに人質を送らせ、服従させたのである。そして、曹操が袁紹と対峙しているときには、馬二千頭を贈らせて、補給に苦しむ曹操の多大な力となっている。

ここまでのエピソードからは、政治家としての鍾繇の姿が浮かぶが、鍾繇は軍を指揮しても有能であったようだ。

袁紹を官渡において敗り、意気上がる曹操であったが、平陽で匈奴の反乱が起こり、その討伐に兵を出さねばならなくなる。このとき、討伐軍を率いたのが鍾繇であった。鍾繇は曹操の期待に応え、袁尚配下の郭援の軍まで迎撃に来たにもかかわらず、見事な指導力を発揮して、郭援を斬り、匈奴を降伏させている。

そののちも彼は将軍たちを率いて、曹操本軍の別動隊として、幽州、代州あたりを平定している。

また鍾繇は、政治上でも重要な働きをしている。董卓の乱によって、洛陽は廃墟と化したが，漢の都の復興に力を尽くしたのが鍾繇なのである。彼は関中の人民や逃亡者、反乱者なども集めて住民として洛陽を復興させたのである。

政治、軍事、外交のいずれにおいても傑出した能力を発揮した鍾繇は、魏が建国されたときに相国に任じられている。

政治、軍事、外交のいずれにも力を発揮した上に、高い地位につき絶大な権限を持っていた鍾繇は、魏にとって蜀における諸葛亮のごとき〝万能の丞相〟的存在であったのだろう。だが、演義の影響で現在の知名度と評価はずいぶん低くなっている。

見方を変えれば、これほどの人材が、ともすれば埋もれてしまうあたりに、魏の人材の層の厚さがうかがえると言えないだろうか？

また鍾繇は書の名人としても知られ、彼の筆跡は現在も残されていることも、記しておくとしよう。

酒に対して当に歌うべし
# 銅雀台の宴

誰か私と交際してみませんか？　まずは文通から……。と書いた途端に、原稿をチェックするデスクの平林のイヤな顔が目に浮かんでくるようでステキです。さあ、ここは担当のグダ話コーナー、じゃないね、読者のおたよりへ行ってみよう!!

**リアリストが制作した三国志ゲームだと、豪傑も一般人に毛が生えた程度の武力にされるのではないでしょうか？**
**（茨城県　滝野一黻）**

そのリアリストが作るとしたら、そもそも武力とかいうパラメーターは作らないかもしれないね。でも、さらにリアリストだと、そんなゲームは売れないと判断するから、作ったりしないと思うな。

**白帆さんのイラストが毎号見れてうれしいです。ところでCDログインで踊っていた大沢さんにはびっくりしました。**
**（山梨県　ちんぴ）**

いいか、よーく聞け。そこの読者よ目をそらすんじゃないぞ、いいか？　あの踊りを踊っていたのは、ここの担当と同一人物だ。つまりみんなはあんな全身黒タイツで踊るようなヤツの、歴史考証を読まされているわけだ。なんかよく考えてみると腹が立ってこないか？　へへんだ。

**スミマセ～ン、■豹血盟軍の者です。曹豹１ヵ月とりませんか～？**
**（仙台市　柿崎弥九郎将家）**

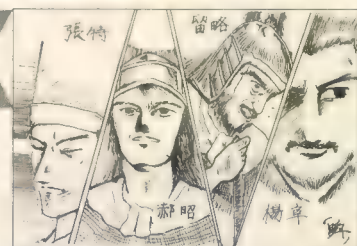
いや、ウチはもう孟徳様15年分取っているから……。がんばってくれな、某誌で。あそこの投稿者って、下手なこと書くと恐い気がする……。いや、考証がどうのこうのとかいう話ではなくて。バイタリティーあるよな、なんの根拠もなしに特定の人物をホメ讃えられるような勇気もネタもないからなぁ、私には。と言ったそばからヤバイこと書いたりしてな。

**今まで何度もイラスト送っていますが、自信があって■せてほしいと思うのはたいていボツで、あまり好きじゃないのがよく載るということは、大沢さんと私のシュミは反対なのかも。**
**（神奈川県　飯塚ゆか）**

う～む……、そうだったのか。基本的にキミのイラストを載せているということで、趣味が似ているとは言えんかね？　ところで、読者諸君、常連イラスト投稿者の飯塚ゆかさんは誰の本名でしょう？

## 三国志まんが道　番外　画廊伝説

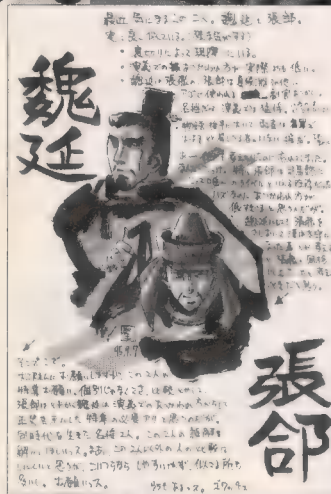
▼神奈川県
NYAN

⬆白帆の顔は描いて、私のを描かないのはもしかして、"醜い者"は描かない主義かね。それはそれとして、画廊伝説は質が高いワリに、載る人が限られていない。よく発掘できたもんだな、本当。

## 心のやすらぎ　画廊伝説

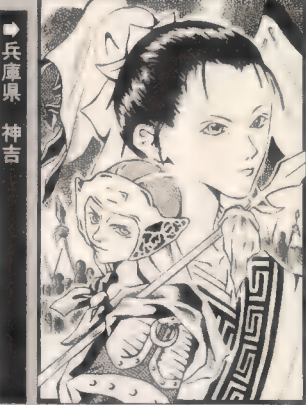
⬅兵庫県　瞬皇天

今回はなぜか兵庫県の人ばっかりになったなぁ。

### 今号のイチオシ

あうあうあ～。というのは冗談として、次号から、"あと一歩で画廊伝説"のコーナーを作ろうと思ってます。まあ、少し採用枠が増えるというわけですな。みな精進せよ。

⬆兵庫県　聖鎧破

今号は文章も一緒に見ていただきやしょう。本人はイヤがるかも知れないが、聖鎧破の投稿は文も楽しいので、投稿が楽しみなのだ。

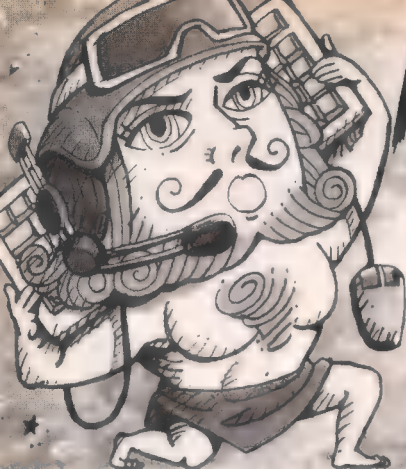
➡兵庫県　神吉

周瑜と孫策か？　裏に説明書きがないので、間違ってたらゴメン。

➡群■県　■ーぶるたんぴーR

う～む、非常に色っぽい絵になっているなぁ。ほかの女性も描いてほしいね。

### おしらせ

お知らせですけど。どうも"銀英伝イレギュラーズ"に投稿数が本格的に負けておりますので、少々気合を入れねばと思っております。なので、"画廊伝説"、"銅雀台の宴"の投稿者たちもがんばってくださいね。それからね思いつきの新コーナー。"私と三国志"。読者の三国志との出会いのてんまつを募集しますです。

たぶん企画倒れだな。

ウィース、王様さんです。やっぱこーゆーアットホーミィな雰囲気がここのウリなんだよね。それはさておき、今回、我が輩たちがレビューするゲームは、バリバリの幕末維新モノゲームの『維新開国』なのでーす!!

## 勝負其之四『維新開国』

### 王様と参子ちゃんのいつものアレよん

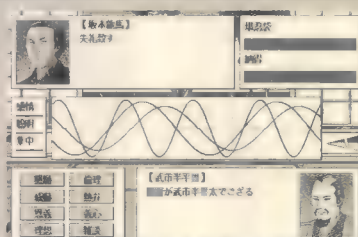
**王様さん(以下、王様)** ちゃーす、今回は参子ちゃんより先に発言をすることができて、ヒデキカンゲキ状態の王様さんでぃーっす!!
**参子ちゃん(以下、参子)** こんにちわー。アタシは別に前だの後だのなんて気にしませんよ。王様アシスタントの参子ちゃんでーす!!
**王様** イヤー、しかしなんだねぇ、参子ちゃん。21号からレビューをメインにしたこのページだけど、どーにか勝負其之四までコギつけることができたねぇ。
**参子** そうですねぇ、王様。一番最初の回の読者アンケート結果なんて、悲惨の極致でしたもんね。
**王様** それは言わない約束でしょ。
**参子** てへ。ま、とりあえず今のところゲームバスターズの扉ページには勝ってますから、せめてこの位置はキープし続けられるくらいにがんばりましょー!!
**王様** クー、泣ける。でも、それが現実だもんなぁ。ここはウソでもいいから、〝れた桃〟に追いつけ追い越せくらい言いたいよ。
**参子** まぁまぁ、王様。ホラ、昔の人も言ってるじゃないですか、〝千里の道もチンポから〟って。
**王様** それをゆーなら〝イッポ〟でしょ。あのね、参子ちゃん、そーゆーシモなグーギャーはE-LOGINのほうでやってもらえるかな?
**参子** いやー、メンゴメンゴ。
**王様** 頼むよ、ホントに。
**参子** ウィーッス。あ、ところで王様、今回アタシたちがレビュっちゃうゲームってなんですか?
**王様** 歴史ゲームのジャンルじゃお久しぶりって感じかね? 幕末維新をテーマにした、その名もズバリ、「維新開国」だよーん。ちなみに発売はイマジニアで、企画、制作は龍[RON]なんだよね。
**参子** 「~三國志」シリーズで、歴史ゲームのジャンルに新たな風を吹き込んだメーカーさんですね。
**王様** 説明的な答え方をしてくれてありがとう。ま、我が輩はもともと歴史ゲーム畑の出身だし、たまには得意ジャンルのゲームをプレーするのもいいかな、と。
**参子** なるほど、じゃ、今回のレビューはかなり気合の入ったモノになりそーですね。
**王様** そーゆーこっちゃい。ほんじゃま、いくで参子タン!!
**参子** はいな、王様!!

## よく読んでネ 『維新開国』はこんなゲームだよ~ん

『維新開国』とゆーゲームはそのタイトルの通りに、江戸時代末■に起きた〝明治維新〟をテーマにした歴史シミュレーションゲームだ。

プレーヤーは、当時、活躍した人物のひとりとなって、自分の持つ思想で日本を統一するのが最終目標となっている。この思想には、諸外国との国交をいかにするか? を考える〝対外思想〟と、国内の政治を考える〝政治思想〟の2種類があって、それぞれはさらに細かく7つに分けられているのだ。つまり、全部で14種類にもおよぶ思想が交■する中で、プレーヤーは己れの思想を周囲に説き、藩士や藩主、そしてさらには将軍たちを仲間していくのである。

歴史ゲームのジャンルでは、かなり珍しい部類に入る幕末維新モノ。登場人物も坂本龍馬や西郷隆盛、高杉晋作、近藤勇と実に豊富で、一度と言わず二度三度と遊べてしまう点はとってもお得だ。幕末維新モノに目がない人や、ちょいと歴史に興味があるなんて人は、一度このゲームをプレーしてみるといいぞ。

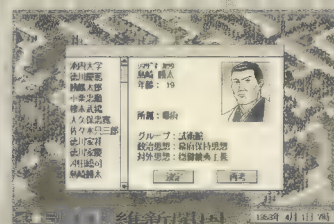
■↓画面の雰囲気はこんな感じ。維新っぽいとゆーかなんとゆーか、男らしさがヒシヒシと伝わってくる。ゲーム中には歴史イベントも数多く用意されているので、ただマップ上を移動しているだけでも、十分に面白かったりするぞ。

**DATA**
■シミュレーション
■龍[RON]/イマジニア
■PC-9801 ■9800円

# 小野ちゃんの 本気で語るぜ、ベイベー!!

ちぃ～す。めっきり冷え込んできちゃって、さすが霜月ってやつですか。でも、おいらの近藤クンは、とっても熱い人生を送っているっすよ。まあ、『維新開国』ってゲームの話なんだけど。このゲームは500人ほど登場する、幕末に活躍した志士の中からひとり選んで、自分の思想で日本を導いていくというものなんすよ。

そこで、おいらは試衛館の近藤クン(ゲーム開始時は島崎勝太)で始めたわけだ。政治思想は幕府保持思想、対外思想は対外流動主義っていうのが今のウチの路線。そして、藩主を口説いて手に入れた各藩の政権、軍権を使いまくって軍拡に精を出している最中で、現在、日本の7割ほど押さえて、ウチの同志へのお誘いに首を縦に振らないヤツは、戦争をしかけてこらしめているところだ。

さらに、幕府の軍権も手に入れて幕府軍を軍備増強。陸軍兵数は4万5000人をキープし、本隊と右軍、左軍にガトリング砲を備えている。これで、イギリスだろうがアメリカだろうが、攻めてきやがれってゆーの。最後に笑うのは、近藤勇と決まっておるのだ。わっはっはっはっは……。

維新にトーシロのおいらが、徹夜でハマったゲームであるよ。コレは。

⬆おいらが選んだ近藤勇クン。ゲーム開始時の名前は島崎勝太だけど、プレー中に名前は変わったりするんだなぁ。

## 『維新開国』って奥が深いんだなー

**参子**　で、王様はこの『維新開国』をプレーしてどーでした？

**王様**　ま、遊べるゲームっつー点では申し分なかったね。

**参子**　たとえば、どーゆートコが面白かったんでしょーか？

**王様**　基本的に我が輩は歴史ゲーマーだから、歴史上の人物がゲームに出るってだけでいいのだな。

**参子**　このゲームは、その点、かなりキャラクターは豊富でしたね。

**王様**　能力値の表現っつーか個性づけっつーのが、表向きはやや乏しいかなーって気がしないでもなかったんだけど……。

**参子**　だけど？

**王様**　ゲームをプレーしてみっとよくわかんだけど、これがまた結構キャラが立ってんのよ。

**参子**　たとえば、どーゆートコにそんな部分が感じられました？

**王様**　ゲーム中で相手を説得しよーとするところかなぁ。このゲームじゃ仲間を増やすときに、まず相手の思想を自分よりにしなきゃいけないじゃん。

**参子**　ま、それが目的のゲームですから、そーなりますね。

**王様**　そのとき、相手によっては自分の得意な説得方法があまり効かないことがあったりするのだ。

**参子**　王様は誰でやりました？

**王様**　西郷どん。

**参子**　西郷さんだと、わりと感情系の説得法(恩義とか理想なんか)が効果的だったりしますよね。

**王様**　ところが、それがあるキャラクターに対しては逆効果だったりすることがあるんだな。

**参子**　史実で冷静なタイプと言われてるよーな人ですね？

**王様**　そのとーり。つまり、表向きは簡単なイメージなんだけど、いざプレーしてみると奥が深い。こーゆートコが面白くて、我が輩はコレにハマっちゃったんだなー。

**参子**　なーるほど、王様らしいですね。ほんじゃ、話は変わりますけど王様、逆に疑問に思った部分なんかはなかったんでしょーか？

**王様**　ユーザーインターフェイスの面がねぇ……。

**参子**　なにか？

**王様**　人物情報を調べるときに、人名とか能力値、所属藩とかで順番をソート(並べ替え)することができなかったんだよ。

**参子**　べっつにそれっくらいいーんじゃないですか？

**王様**　このゲーム、全部で人物が500人近く登場すんだぜ。そん中からひとりの人物を見つけだすのってメッチャきついんやから。

**参子**　そりゃ確かにきついですね。でも、そーゆートコを改正したサプリメントソフトってゆーんですか？『維新開国』のソレが近々発売されるって話ですけど。

**王様**　その姿勢はいいけどさー、わりとソートうんぬんなんて細かいことじゃん。それっくらいなんとかならんかったのかなーって。

**参子**　でも、最初から完全な形でゲームを出すのって、どー考えても不可能なことですよ。

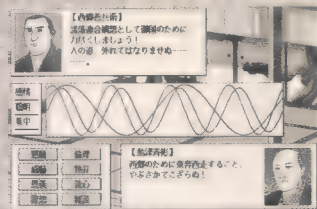
**王様**　んー、それは我が輩もわかっちゃいるつもりなんだけど……。ま、このゲームはそーゆー細かい欠点を吹き飛ばす部分のほうが多かったから、よしとすっか。

おわりなのん

## 参子ちゃんの ちょっとイ・イ・話♡

今回はゲームについての話が少ないんで、このへんでちょっと触れることにしましょー!!

『維新開国』ではプレーヤーキャラクターが郷士や藩士である場合、なるたけ早く自分の属する藩の政権をにぎるといーです。とゆーのも、政権をにぎっちゃうと藩の人事ができるよーになるので、たとえ自分が郷士であっても、城代家老(藩主の次に偉い)の地位に就くことができるからです。

こーやって一度自分の地位を高くしちゃうと、以後は身分の高い人たちが気軽に会ってくれるよーになるので、ゲームを進めるのが非常にラクになるんですよ。ただし、浪人や町人みたいな根なし草なキャラクターでゲームを始めた場合、この方法は使えませんので、そのへんには注意してくださいね。

⬆身分が高くなると、どんな人でも簡単に面会してくれるからうれしいのん。

# 銀河英雄伝説 イレギュラーズ Irregulars

えっと、まずは遅ればせながら、声優の富山敬さんの冥福を慎んでお祈りいたします。本当に、"魔術師返らず"なんですね……。

## 大募集!! 銀英伝ベストカップルandコンビ 投票!!

**佐原**　みんな元気に銀英伝してますかぁ〜？　今回もおもしろ銀英伝コーナー、"銀英伝イレギュラーズ"の始まりでっす。

**大沢**　おい、名セリフ人気投票の結果はどうしたんだ？

**佐原**　ごっめんなさぁい。意外と集計に手間取って、まだです。だって、票がバラつきまくるんだもん。結果発表の形式も工夫しなくちゃならないし。

**大沢**　けっ、ぬるいヤツめ。

**佐原**　というわけで、今回は前々から言っておりました企画で、銀英伝ベストカップル＆コンビの投票なのです。

**大沢**　ベストカップル＆コンビというと、フリードリヒⅣ世とベーネミュンテ伯爵夫人とか、フォークとド・ヴェリエとかのことか？

**佐原**　毎回毎回思うんですけど、どうしてあなたはそういうイヤなほうへイヤなほうへと話を持っていくの？

**大沢**　ロイエンタールとシェーンコップの、"知らないうちに、子供ができちゃってたコンビ"というのもいいかもしれんなぁ。そう、思わんか？

**佐原**　そんなのいやあああ!!

**大沢**　まだまだあるぞ……。

**佐原**　もう、やめてくださいよ!!　えーと、ようするに同姓、異性を問わない組み合わせで、名コンビ、ベストカップルだと思うふたりの人気投票です。

**大沢**　ラインハルトとキルヒアイスとかフレデリカとヤンとか……。

**佐原**　だから、そんなのじゃなくて、あ……。

**大沢**　ひっかかったな、単細胞め。

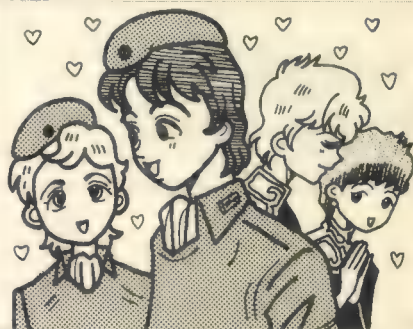
**佐原**　つまりロイエンタールとミッターマイヤー、ポプランとコーネフ、ユリアンとカリンなど、ふたりひと組にして応募してください。できれば、そのコンビあるいはカップルが好きな理由なんか書いてくれるとうれしいなぁ。あと、イラストなんか添えてあると誌面が華やかになるから、助かるです。

**大沢**　気が利いてて変な組み合わせも大歓迎だぞ。

**佐原**　えー!?

**大沢**　少しは私も楽しませろ。

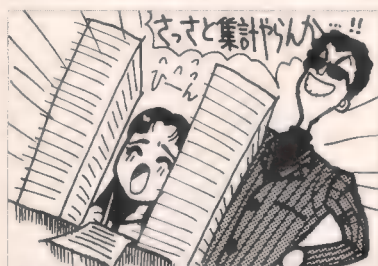
**佐原**　やだなぁ。で、応募者のなかから抽選で10名様に、ログイン特製テレカを差し上げます。

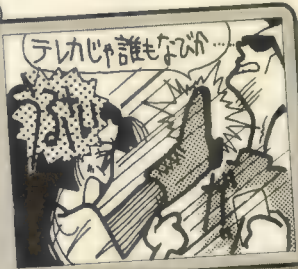
**大沢**　なんだ今回はシケてやがんなぁ。応募来ないぞ。

**佐原**　大丈夫、佐原は読者のみんなを信じてます。

### 私はこう見る 大沢電撃丸

[illegible]

### 佐原はこう見る アルテミス佐原

[illegible]

### お知らせだよ

というわけで、今回の人気投票は好きな組み合わせのふたりを書いて1月10日までに応募してください。当日消印有効です。その際に住所、氏名、電話番号をお忘れなきよう。では、みなさんよろしくお願いします。

# EX通信

毎号、ゲームの裏役にたつ情報をお知らせするこのコーナー。今回は読者さんからの情報だぞ。

ゲームバスターズで節約について書いてありましたが、それについてもっと有効な方法があるので、箇条書きにします。

①前線以外の星系にある防衛基地&要塞基地の撤去。これで維持費が半分くらいになるときもある。特に帝国はやたら防衛力が高い辺境星系がぼこぼこあるので、効果大。

②辺境星系にある造兵廠の撤去。けっこうわけのわからないところに、駆逐艦の造兵廠が18棟もあったりするし、それほどでなくとも、各星系で合計で5棟ずつあったりする。

（千葉県　[illegible]）

これって、意外と面倒なんで気がまわらなかったりするんだよね。活用しよう。

シナリオ1で、ミューゼル大将を選んで上級大将になると、ローエングラム伯爵になるイベントが発生します。注意点はフリードリヒ皇帝が生きているうちは上級大将にならない点です。

（福島県　谷津正巳）

わーい、イベント情報だ。みんな試してみよう。

●あまりに情けない財政破綻でのエンディング。コレは見たくないな。

# ヒミツのお知らせ 『銀河英雄伝説壁紙&スクリーンセーバー』第2弾登場!!!

銀英伝ファンのみんなにうれしい情報だぞ。ウィンドウズとマック用で、いつでも銀英伝に接することのできるソフト、『銀河英雄伝説壁紙&スクリーンセーバー』。この続編というか、第2弾が来年あたりに発売されるのだ。

今回はスクリーンセーバーと壁紙ばかりでなく、もうひとつワルキューレとスパルタニアンのミニゲームが入っているという話。ウィンドウズかマックのユーザーの銀英伝ファンなら、必須のアイテムになりそうだよね。

もちろん、ウィンドウズ95にも対応しているのは、以前からウィンドウズ環境の開発に熱心だったボーステックなら当然のこと。やっぱり時代は、95か？

価格などのデータはまだ未定だけど、続報が入り次第伝えていくのでみんなお楽しみに。

やっぱり壁紙やスクリーンセーバーまでこだわってこそ、銀英伝パワーユーザーだよね。

⬇ちなみにこれは、現在発売中の『壁紙&スクリーンセーバー』です。

**電**子臭ってどんな匂い？　何かいいたとえはありませんか？

（東京都　井天莫）

**大沢**　電子機器の立ち並ぶログイン編集部なら、けっこうその雰囲気が近いんじゃないかな？

**佐原**　ほこりっぽい匂いとか、タバコの匂いとか、ときどきカップ麺の匂いとか、シンナーの匂いとか？

**大沢**　それが電子臭だよ。

**は**ーい質問。"雷撃艇"ってなんですか■？

（宮城県　三浦康之）

**大沢**　電気ショックで敵の艦の電子機器を麻痺させて、戦闘不能に陥らせる艦のことだな。近接兵器なので、射程距離は短いが、敵艦を捕獲できるぞ。英語名は"サンダーボルト"。

**佐原**　大ウソつかないでください!!　雷撃艇っていうのは、魚雷で敵を攻撃する小型の艦船のことです。

**大沢**　小型艦にしては攻撃力は高いのだが、ほとんど防御力が皆無に近いので、機動力が命の艦船なのだ。

**佐原**　知ってるじゃないですか。

**大沢**　ちなみに、英語名も大ウソだ。

**大**沢教官に質問。"皇帝病"になって死ぬのと、■殺されるのと、どちらがいい？

（大阪府　レッドカード）

**大沢**　そりゃもちろん、暗殺。

**佐原**　なんでですか？

**大沢**　死因を人のせいにできるからな。ちなみに暗殺されるくらいの影響力を持ってみたいというのが、その前提としてあるけどな。

**佐原**　イヤな理由ですね。という縁起でもない話で今回はおしまいです。

**大沢**　みんなもおたよりよろしくぅ。

**佐原**　不気味なマネをしないでください。最近、おかしいなぁ、この人は。

**大沢**　まま、そうおっしゃらずに。

⬅東京都　横山宣之

この号を書いているころ、富山敬氏の訃報に接しました。合掌。で急遽、今回はヤン特集です。（大沢）

⬆神奈川県　NYAN

私服のヤンさんも自然体で魅力的だよね。もっと、長く普段着の生活をしていて欲しかったよねぇ。（佐原）

➡静岡県　成瀬雪乃

本当に富山敬さんのヤンはベストマッチしてたよなぁ。小説派の私としては、一番違和感なかったと思っている。（大沢）

⬇東京都　Σ

フレデリカの表情がかわいい。新婚生活を壊すなんて、レンネンも野暮だよな。（大沢）

# 科学的英雄
## ―サイエンティフィックヒーロー―

最強の人型機動兵器とは!? 今回もこのテーマにもとづいて、人型兵器の有効性や可能性について考察&紹介していくぞ。

## 小型軽量、機動力こそがポイントだ!

この私、キャプテンSの最近のお気に入りは、某人型決戦兵器。おかげで、人型機動兵器のカテゴリーに巨大人造人間っていうものを入れようかどうか迷ってしまうぐらい。なんて前置きは、ここまでにしておいて、まずは前回のおさらいからいってみよう。

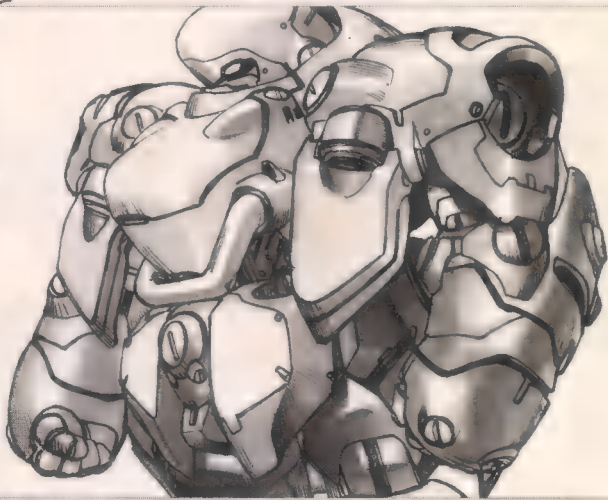
人型機動兵器の利点は人間同様に両腕を使うことで様々な武装を駆使できること。また、四肢を有効に使うことで、無限軌道(キャタピラ)車両でも走破できない地形でも進入可能なこと。逆に弱点としては、その前面投影面積の多さから被弾率が高いこと。強化服型以外では、操縦システムが繁雑になることがあげられる。

今回は、以上のことを踏まえつつ、人型機動兵器の装甲、武装、移動方法について考察&紹介していくぞ。最強の人型機動兵器というものを模索するにも、この3つは欠かすことができないからね。

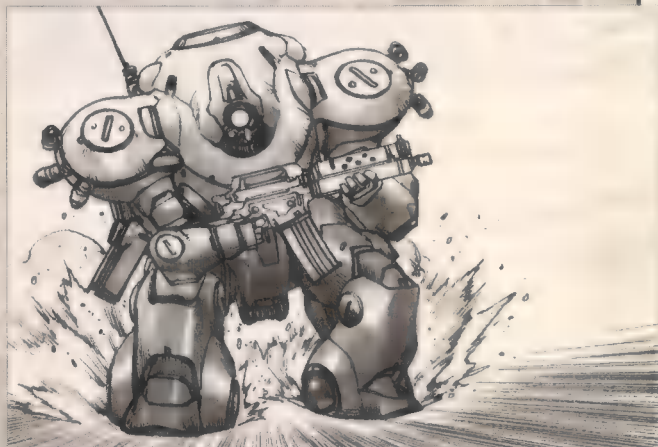
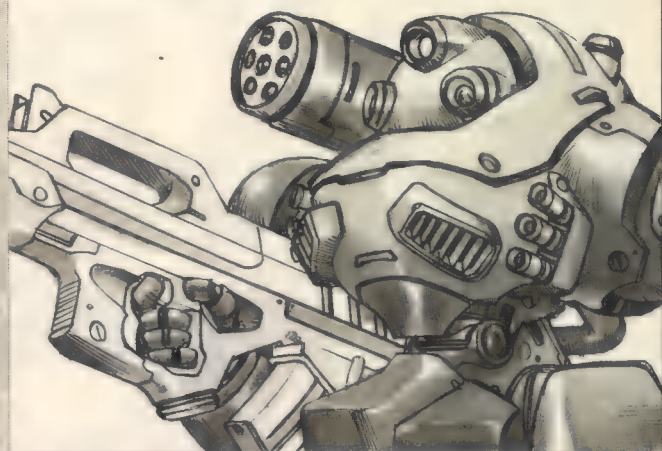
## 人型の利点を追及していくと?

### 装甲と可動部分の問題

人型機動兵器の弱点のひとつとして、機体サイズの割に装甲が薄くなるといったものがある。これは、戦車などの装甲車両に比べて、可動部分が極端に多いためだ。指の関節を除いても、足首、膝、股関節、腰、肩、肱などの関節がある。指や首の部分は必ずも可動しなくてもいいが(足の指は歩行時のバランス取りに必要)、そのほかの部分が可動しないと、人型の意味がない。このため、人型兵器の装甲は各関節の動作を妨げないようにしか装備できないのだ。この結果として必然的に均一な装甲が不可能になる。胴体などの部分では、そこそこの装甲厚が保てるだろうが、特に可動部分の多い四肢には、大した装甲はほどこせないだろう。ただでさえ人型で被弾面積が多いのに、装甲までが貧弱なのでは陸戦兵器としては致命的といえるだろう。

人型機動兵器の装甲を考える場合、関節部分を守るためのスカート状装甲などの工夫が不可欠。それでも、30~40ミリ程度の機関砲弾を防ぐのが、精一杯だろう。したがって、機体の小型化による被弾面積の縮小も重要になるのだ。

## 足以外の移動方法

今まで人型機動兵器というものを考えてきた結果、いくつかの問題が見えてきた。ひとつは。被弾率の問題のため、機体サイズは小型にするしかないということ。もうひとつは。機体の構造上、装甲厚に限度があることだ。このため、陸戦兵器を想定した人型機動兵器でも航空機に似た設計思想が必要になってくる。すなわち、戦車のようにぶ厚い装甲で身を守るのではなく、戦闘機のように敵の弾に当たらないことで身を守るのだ。

人型兵器で敵の弾に当たらないような高機動を実現するためには足で歩いたり走ったりしているだけではだめだ。どうしても、足以外の移動サポートシステムが必要になってくる。最近のロボットものアニメでよく見かけるのは、両足の底に駆動装置を持ち滑走する方法か、ホバーで浮上して高速移動を行なうものだ。前者は、俗にローラーダッシュなどと呼ばれ、本家の『装甲騎兵ボトムズ』以降、さまざまなアニメ、コミック、小説、はてはゲームなどの人型兵器の機動性を向上させるアイテムとして登場する。これは、ホバー移動に比べて燃費もよく実現性があるが、ある程度固い地面でないと走行不可能という欠点がある。逆に燃費や装置自体の大きさを考えなければ、ホバー走行なら地面に限らず水面でも高速移動が可能だ。もっとも、機体重量自体を軽減する反重力装置でもあれば、一番手っ取り早い方法なのだが……。

## 人型兵器の武装

被弾面積や自重、機動性の問題を考慮すると、理想の人型機動兵器の大きさは約3～4メートル前後になるだろう。そうすると、おのずと人型機動兵器の運用できる兵器というものも決ってくる。

まずお手軽なのは、機体の大きさに合わせて、人間サイズの武器を大型化させたものを使うこと。全長4メートルの機体であれば、30ミリ機関砲をアサルトライフル(自動小銃)状にしたものを運用、単発であれば100ミリ前後の滑空砲もなんとか運用に耐えられそうだ。ミサイル類なら、通常のATM(地対地ミサイル)を無理なく複数装備できるだろう。また、機体の動力性能にもよるが、レーザー兵器や重金属粒子ビーム兵器なども搭載可能だろう。ただし、実体弾兵器にしても光学兵器にしてもサイズの問題で、そう威力の大きいものは装備できないだろう。このため、正面から主力戦車を破壊するような武装は、あまり期待できない。あくまでも機動力を生かした一撃離脱戦法や、市街地などでの奇襲戦を想定した武装がメインになると思われる。また、人型機動兵器の利点を生かした格闘兵器は、対機動兵器や装甲の薄そうな車両類には有効そうだ。デリケートな機体マニュピレーターで殴りつけるのではなく、槍や鉈などの格闘専用武器を使えば、これほどお手軽で有効なものもないのだ。

## メール ジャンクション

●PN のせて!

☗その気持ち、痛いほどわかる!　でも、相対性理論はあくまでも"理論"ってことなんだよね。

●PN Σ

☗毎回、きれいなイラストありがとう。サイバーな雰囲気のお姉さんのボディコン姿がマル。

## いきなり緊急募集。読者参加企画!!

人型機動兵器特集？ を記念して、読者諸君の考案した人型機動兵器を募集するぞ。これこそは、最強と思われるものを『科学的英雄 最強人型兵器 係』まで、どしどし応募してちょうだい!!

# 妖精という存在・第2回

## 妖精の個性

今回は、20号の妖精特集の続きということになる。前回の特集では、妖精の分類やその誕生の原因について解説した。今回は、前回で行なった分類をもとに、妖精個々の特徴や性質、性格などについて話していきたいと思う。

さて、前回は、妖精の分類についていていくつかのパターンを紹介したが、今回のテーマのベースとするのは、フロリス・ドラットルが行なった分類法である。すなわち、

①チュートン神話のエルフ
②ケルトのフェアリー
③中世騎士物語のフェ

という、大きく3種類に分けたものだ。この分類は、妖精をまずその出典によって分け、次にその中で妖精の性質によって分ける、という形式になっている。

この分類に対して、フェアリーとフェは基本的に同じものである、と反論する学者もいるが、今回はこのまま扱っていこう。

## チュートン神話のエルフ

北方の神話や、民間伝承などに登場する妖精たちだ。ホブゴブリン、ブラウニー、コボルド、トロール、ケルピー、ドワーフなどという名で呼ばれることもある。

チュートン系の妖精は、さらに明るい妖精(ライトエルフ)と、暗い妖精(ダークエルフ)に分類することができる。前者は、空気のように軽やかで、か弱く、優雅で輝いている存在であり、後者は主に地下に住んでおり、醜い姿をしているとされている。

ライトエルフには、人間を誘惑し、危険な淵に誘い込むようなニクスや、特定の家に住み家族のために働いたり、家事の手伝いをしたりするホブゴブリンなどがいる。

一方、ダークエルフは、ドワー

フに代表されるような、巧みな金銀細工師であることが多い。彼らは、地下に埋められた黄金や宝石などの持ち主であり、鋼や鉄を鍛える能力を持っている。北欧神話に登場する神々が使う武器や装身具には、彼らの作ったもの、もとは彼らの持ち物だったものが多い。たとえば、オーディンの〝グングニール〟はドワーフが鍛えたものだし、トールの〝ミョルニル〟は本来ドワーフの宝物であった。

## ケルトのフェアリー

ケルトのフェアリーは、元々は神であったものが、力を失って妖精となったものである、と信じられている。彼らは基本的に不死身であるとされる。気まぐれで、怒りっぽい性格であり、人間に対し害をなすこともしばしばあるが、こちらが親切に接すれば親切を返してくると言われている。

ケルトのフェアリーは、さらに、群れをなして暮らしているものと、単独で暮らしているものの２種類に分類することができる。

群れて暮らす妖精は、人間と同じように喧嘩や恋愛、戦争などをしたりして暮らしている。彼らの一般的な服装は、緑の上着に赤い帽子といったものである。

群れをなす妖精は、陸に住むショーグと、水に住むメローとに分けられる。彼らは、自分たちの集落に近づいた人間をときおり誘惑したりする。誘惑された人間は、永遠に妖精の仲間として暮らすことになるという。

単独で暮らしている妖精は、通常群れをなしているものよりも強い力を持っており、恐ろしい性質を備えているとされる。単独でいる妖精の代表的なものとしては、赤い上着を着て三角帽をかぶり、人間に富をもたらすレプラコーン、馬や牡牛の姿をとり、悪戯好きで夢魔の一族とも言われるプーカ、美しい女性の姿をし、人間の男の愛を求め、受け入れてくれた男の命を吸い取ってしまうラナン・シー、泣き腫らした娘の姿をし、泣き叫びながら人の死を告げるバンシー、自分の首を抱えて、死人が出る前兆を知らせてまわるデュラハン、などといったものがいる。

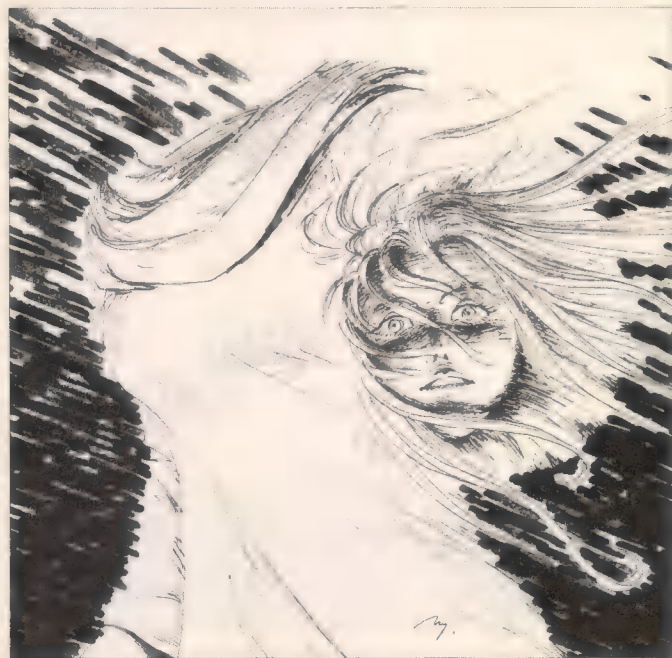
## 中世騎士物語のフェ

中世の騎士物語に登場するフェのほとんどは、人間とほぼ同じ大きさの女性の姿をとっている。ケルト、ウェールズ神話に登場する神々や英雄が、姿を変えてこれらの物語の中にも現われている。

代表格ともいえるフェは３人いる。アーサー王の妹と呼ばれるモルガン・ル・フェ、ランスロットの育ての親であり、彼にエクスカリバーを授けたダム・ド・ラック、それに魔法使いマーリンを魅了するほどの美貌を持った湖の乙女ニーニアンだ。モルガン・ル・フェは、ケルト神話で妖精の女王を意味するモリガンと、戦いの女神モリガン、さらに人魚の名前であるモルガンが結びついたものと言われる。また、ニーニアンは、常若の国ティル・ナ・ノーグの王の娘、ニイアヴと同一視されることがある。

フェは、〝海の碧い波間〟や、〝常若の国の岸辺〟や、〝幸ある島〟に住んでいる。フェたちは騎士を守り、愛を与えるが、最後には魔力によって騎士を神秘的な棲み家へと誘い、連れていってしまうとされる。物語の中で、騎士たちの最後が行方知れずで終わることが多いのは、フェたちのこういった行動に原因があると言われている。

## 今回のまとめ

ドラットルの行なった分類に基づいて、いろんな妖精をかけ足で紹介してみた。今回は、妖精の本場、ヨーロッパのものが中心だったが、機会があれば別の地域の妖精についても触れてみよう。

ついにスタート!
読者参加企画

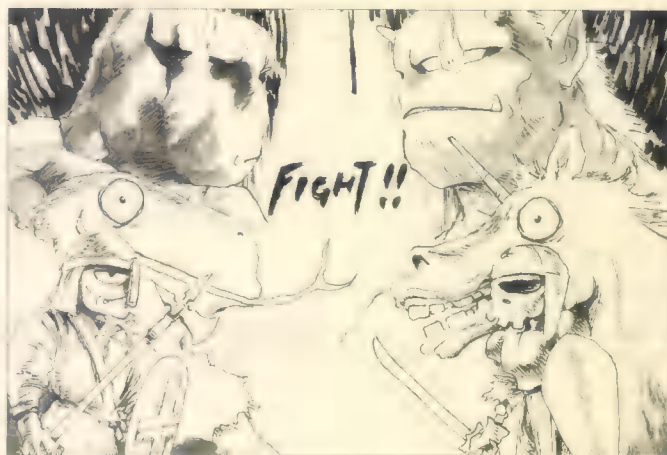
# The Amphitheater

たいへん長らくお待たせいたしました！　アカデミー内読者参加企画『The Amphitheater』、いよいよスタート！　ちなみに、タイトルの〝Amphitheater〟とは、古代ローマの円形競技場のことだ。

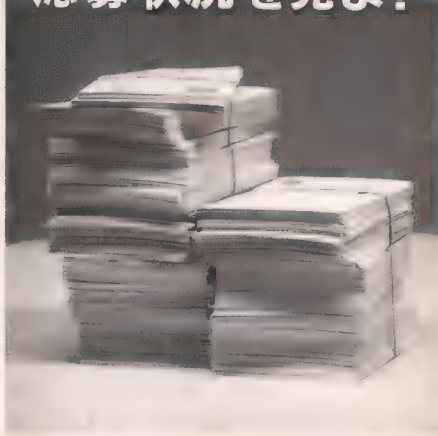
募集をしたのは19号なのに、結果発表は23号という具合に、少々期間があいてしまったが、それもこれも、この企画に予想をはるかに上回る数の応募のおたよりが届いてしまったからだ。その数、実に1231通。ぶっちゃけた話、事前には、多くて500通ぐらいだと踏んでいたので、軽く2倍以上になる。まあそんな感じで、こっちのシステムの処理能力の限界を超えてしまい、時間がかかってしまったというわけなのだ。次からは、こういうことのないようにもっとレスポンスをよくしていくので、引き続きよろしくね。

それでは、長い前置きも終わったところで、競技を振り返ってみよう。今回の競技は、最大5体までのチームを組んだ、勝ち抜き戦のトーナメントであった。最初の競技ということで、みんな持ち金は1000ゴールドからスタート。その予算内で雇えるモンスターを集めて、チームを作ったわけだ。

## この山のような応募状況を見よ!

⬅待たせてしまって申しわけなかったが、実際これだけたくさんの応募があるとは、まったくの予想外だった……。うれしい悲鳴。

チームの組み合わせには様々なものがあったが、特に多かったのはユニコーン1体だけのチームとか、ペガサス、ヘルハウンド、リザードマンなどの雇用費500ゴールドのモンスターを2体組み合わせたチーム。これらのチームは、対戦成績もなかなかよかった。また、人間ばかり5人というチームも、かなりがんばりを見せていた。競技の詳しい結果については下のコラムを見てほしい。

さて、このコーナー、今後はまた違う趣向が待っている。今回の競技は、チームを作っての直接対決だったが、次回は競技のスタイル自体が大きく変わってしまうのだ。第2回の詳細、募集要項については、次号にて発表する。コラムで触れているボーナスの使い方も、次回に紹介する。

また、『The Amphitheater』では、カフェテリアとは別に、独自におたよりを募集している。自分のモンスターのイラストとか、チームの設定とか、世界観を広げるようなおたよりを待っているぞ。

## 今大会の成績優秀者

では、いきなり発表するぞ。優勝者は、東京都の坂井洋二郎の〝ダブルハウンド〟チームだ！　その名の通り、2体のヘルハウンドからなるチーム。準優勝者は岡山県のボヘミアンで、チーム名は〝ウィアード〟。こちらは、ヘルハウンドとリザードマンのチームである。

『The Amphitheater』では、成績優秀者に、ボーナスと登録番号が与えられる。坂井は登録番号001番で、ボーナスは200ゴールド。ボヘミアンは002で、ボーナス150ゴールドだ。ベスト4に入った大阪府の王子Mash(003)と、埼玉県のバパロニアⅠ世(004)はボーナス100ゴールド、ベスト8の茨城県の高墨勝司(005)、埼玉県のヴォワイヤン(006)、福島県のあぼうと(007)、東京都の安井僚介(008)はボーナス50ゴールドとなる。

また、敢闘賞として、神奈川県の田辺雅則の〝営業三課〟チームが挙げられる。敵モンスターを最も多く殺したチームなのだ。6回戦で敗退するまでに、5体で構成されたチームをまるごと全滅させたのを含めて、実に7体ものモンスターを殺している。血塗られたチームということで、特別ボーナス100ゴールド。田辺の登録番号は、009ということで。では。

え一、カフェテリアの時間です。今回は、20号に引き続いての妖精特集をお贈りしました。予告では、22号でやると言っていたんですが、諸事情で23号になってしまいました。どうもすみません。

また、もうひとつお待たせしていた、読者参加企画も今回から無事スタートとなりました。第1回の参加状況は大盛況だったということで、ひとつ次回以降もよろしくお願いいたします。

さて、今回はテーマ別イラストミュージアムの第10回もあります。テーマは『支配者』ということだったんですが、今度はちょっと応募数が少ない回で残念でした。その代わり、1枚1枚のイラストが大きめに掲載されてまーす。

で、次回のお題ですが、『月』ということで、ひとつバシッといってみましょう。いつものとおり、テーマはかなり広義に解釈してもらっちゃって構いません。ちょっとでも月に関係があれば問題なしです。あて先は、いつもの住所のファンタジーアカデミーテーマ別イラストミュージアム『月』係まで。締切は、11月末日消印有効。たくさんのイラストお待ちしてます。

では、今回もおたよりの紹介を。

「ファンタジーアカデミー単行本化希望！」

（神奈川県　高梨由梨ほか多数）

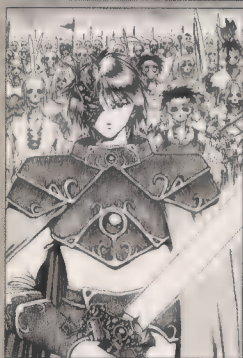
うーんと、とりあえず現在は予定なしです。アカデミーは、ファンタジーについて興味を持ってもらうための、いわば導入部分だけのページだから、興味を持ったら、その後はみんな各自で調べてね、と、今のところはそんな感じかな。それでは、また次回。

## 20号の当選者

●『妖精の国』

東京都　池沢新一郎
福井県　中津友紀
滋賀県　上島幸

## テーマ別イラストミュージアム　第10回『支配者』

●東京

⬆アンデッドの大群を率いる戦士。死霊使いには見えないが、何かアイテムでも使ってるのか。

●東京　吉川ひかる

⬆道化師の手の中で踊らされるマリオネット。淡々とした表情が、不気味な雰囲気を生み出す。

●大阪府　陸海

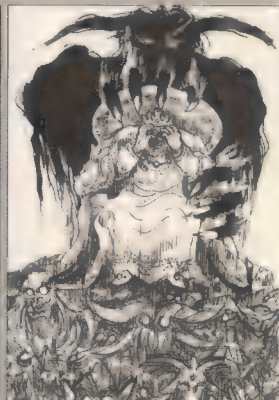
⬆それを手にしたものは、強大な力を得ることができるという、伝説の指輪。こういうイラストも、かなり珍しいよね。

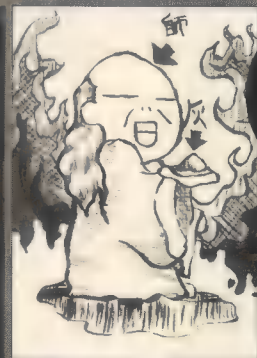
●神奈川県　目白まっこい

⬅同じ指輪でも、こっちはちょっと趣向が違う。支配するつもりが、逆に支配されてしまった、というところだろうか。敗者の末路は哀れではある。

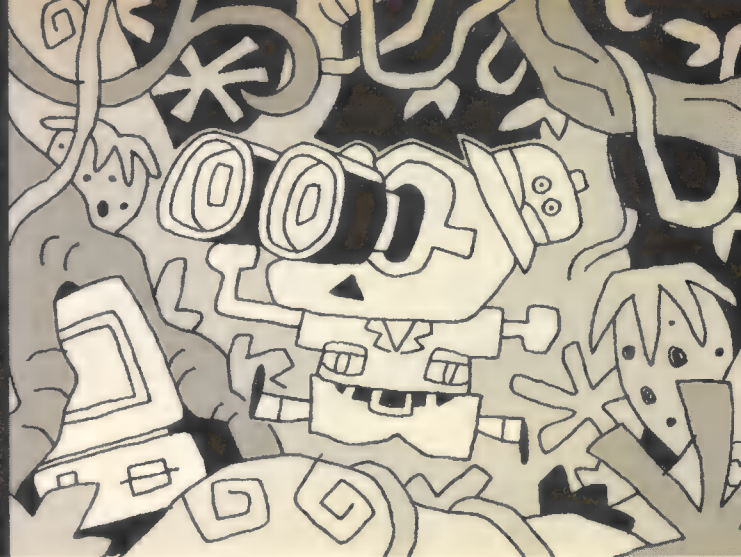
●大阪府　林田林田男

⬅ああ、これは文句なしの支配者だ。支配されるか死んじゃうか、どっちかしかないわな。願わくば、もうちょっとゆっくり寝ていて欲しいものだが。

●北海道　駄冬

⬅すっかりダメな人になってしまった王様。悪魔との契約の仕方でも間違えてしまったのだろうか。身も心も自分の国も、全部ボロボロって感じだ。

●愛知県

今回のおトボケさん

## 第31回　知識共有のススメ

**誰でも秘密にしたいことはある。それが利益になるのならなおさらだ。でも本当にそれでいいの?**

### 日本にオリジナリティーはない!

ありゃあ確か、1970年代の後半ごろのことだったと思うけど、突然日本はアメリカから、おまえは盗人だと、批判されるようになったんだよね。そのころ、自動車や電子製品、半導体などの最先端の分野で日本が大躍進し、逆にアメリカの衰えが目立ち始めていた。ところが、日本で成功を納めた技術の多くが、もともとはアメリカで開発されたものだったわけだ。

そこで、日本にはオリジナリティーがないじゃないか、人の作ったものを改良しただけで儲けるなんて、ずるいじゃないかと、アメリカは言い始めたわけだ。

まあ、こりゃあひどい言いがかりだったと、ぼくなんかは思う。なにしろ、アメリカの技術力が衰えたのは、結局アメリカの時代認識の乏しさが原因だったからだ。

当時のアメリカでは、ハイテクは軍需産業から出てくるものだと思われていた。軍需産業は、莫大な資金力で、誰にも真似できないような新しい技術を作り出すことができる。だから、ここに力を入れておけば、ハイテクでは常に世界をリードできるってわけね。

まあ、この考え方は、確かに第2次世界大戦から少しあとくらいまでは正しかった。原子炉やジェット旅客機とかは、そういうやり方で、世界市場を席巻したわけだ。

ところが、1970年代の半ばになって、民生機器の製造技術が上がり、同時に世界の情報の流通がスムーズになると、この昔の論理は成り立たなくなった。軍需産業は、資金はつぎ込めるけど、秘密が多くて情報の流通は難しい。お金がある分、優秀な研究者の割合は多いだろうけど、その成果は発表できず、限られた人の発想の中でしか研究が進まなかった。

ところが民生研究では、ある技術が達成されると、それが広く世界に知らされる。そうすると、そんなことができたのか、そういう分野もあったのかと多くの人が注目して、その分野に取り組む研究者の層が厚くなり、早いテンポでより新しく、より優れた発想が出てくるようになっていった。

こうして軍需研究によるハイテク技術開発は完全に時代遅れになったのに、当時のアメリカはそれにはまったく気づいてなかったんだよね。その傾向は、その後もわりと長く続いて、のちにレーガン大統領が、昔の夢よもう一度とばかりにSDI計画という軍需産業を使ってハイテク分野を盛り返そうという計画を始めたんだけど、これも見事に失敗してしまった。

また、日本がアメリカから買い取ってきた技術というのも、当時のアメリカの認識では、それほど価値があるとは思われていなかったものなわけだ。だいたい、もし、それが価値の高いものだという認

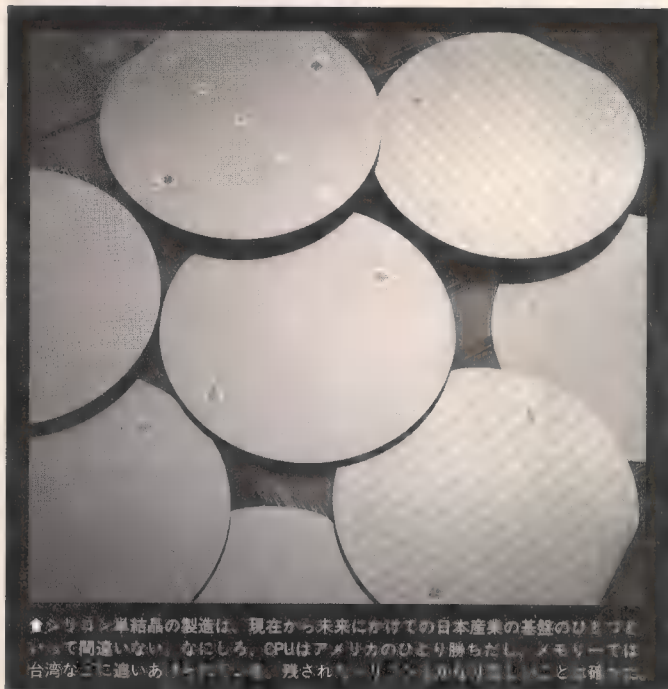
■木村茂行(きむら　しげゆき):'39年インドネシア生まれ。'63年早稲田大学理工学部卒業、'65年東京工業大学大学院理学研究科修士課程を終了。'90年、新技術事業団創造科学事業部"融液[illegible]態プロジェクト"の総括責任者となる。現在は無機材質研究所総括無機材質研究官。

識があったのなら、日本になんか売るわけないもんね。だから、その真の価値を認めて日本が産業化しなかったら、その技術はホコリをかぶってオシマイになっていたかもしれないわけだ。

そういうことを棚に上げて、アメリカは日本を批判してきたわけで、こりゃあかなりアンフェアなやり方だと思う。

まあ欧米の文化というのは、おまえは間違っている、おまえのやっていることは恥ずかしいことなんだと批判して、相手がひるんだスキに、自分の立場を有利にするという手口をよく使うんだよね。

たとえば、キリスト教が世界中に進出していったときは、まさにそういうやり口を使ったわけだ。キリスト教の宣教師は、平和に豊かに暮らしていた、欧米から見たら"未開"の人たちに、まずおまえたちのやっていることは恥ずかしいことだとイチャモンをつける。そうすると素朴な人たちは、ええ〜ぼくたちは幸せだと思っていたのに、実は間違っていたの?　それじゃあいったいどうしたらいいの?　と悩んじゃう。その心のスキにつけこんで、それはキリスト

シリコン単結晶の製造は、現在から未来にかけての日本産業の基盤のひとつといって間違いない。なにしろ、CPUはアメリカのひとり勝ちだし、メモリーでは台湾などに追いあ[illegible]、残され[illegible]ことは確[illegible]

を信じればいいんだと汚いマインドコントロールをやるのね。欧米文化というのは、こういうことを有史以来ずっとやってきてるわけ。

1980年代半ばにアメリカから起きた日本批判も、このパターンのくり返しってことだ。

## オリジナルだけがいいわけじゃないぞ

実際、考えてみると、人の真似をすることや、オリジナルでないことが、どうして恥ずかしいことなのかよくわからない。そういう考え方は、確かに欧米の科学技術の考え方の中にはあるんだけど、それを東洋の我々が、全面的に真に受ける必要はないんだよね。

よいものを誰かが作ったら、それをベースに改良するのは、技術の進歩には欠かせない。また、それをやることで、今までまったく無縁だった分野の技術が融合して、新しいものができてきたりもする。

また、改良をするということは、実は新しいものを発明することよりも、大変な仕事なんだよね。

オリジナリティーの高い、まったく新しい技術というのは、完成度の高さを求められることはない。つまり、発想さえ新しければ、わりと簡単にそれが達成できるって部分がある。でも、改良技術は、手本よりも確実に完成度を上げる必要があるから、そういう意味での難しさがあるんだよね。

だから、本来は、オリジナルなものも、改良されたものも、それなりに果たすべき役割はあるわけで、どちらがよくて、どちらが悪いというものでもないわけだ。

でも、特に最近のアメリカの考え方は、世界の一般的な考え方とも違って、オリジナルの権利を不当なまでに主張する方向にいきすぎている。だから、アメリカの先端分野では、ライバル企業どうしが新製品の普及を阻止する目的のためだけに、おまえのところは我我の特許を侵害していると訴えるケースがやたら多い。本音は特許の侵害はないと知っていても、相手の出足をくじいて自分が追いつく時間稼ぎができるし、あわよくば侵害が認められて賠償金をせしめられるという汚いやり方をするんだよね。まあ、これも、さっきのキリスト教の普及のさせ方と、同じ論理構造なんだけどさ。

こういうやり口は、もちろん、技術の進歩を妨げる方向でしかない。それに、発展途上で、まだ特許の収得件数の少ない国は、こういうふうに技術の利用を妨害されちゃあ、やっていけないしね。

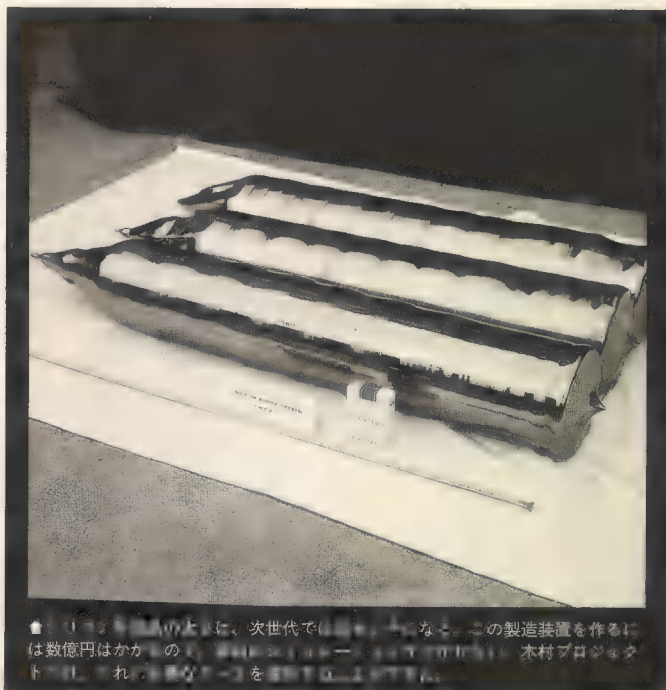
特許なんてものは、最初に発明した人の利益だけ守れればいい。だから、アメリカ以外のすべての国がやっているように、先に届け出した人に特許権を与えるべきだと思う(アメリカは先発明主義で、仮に届け出が遅くても、先に発明したと証明できれば、そちらが優先される)。

また、特許権収得者が、その特許を応用する人から、一定の利益の分配を受けるのは当然だけど、その額は高すぎてはいけないし、発明者がこれは誰だれには使わせないとは言えないようにするべきだと思う。まあ、その特許で得られる利益の3パーセント以下を無条件に発明者に渡すとか、法律で決めるといいと思うんだけどね。

まあ、それはともかく、アメリカの日本批判は、批判としては真に受ける必要はないと思うけど、確かに日本は、そういうオリジナリティーのある技術というか、基礎的な技術の面で、弱かったということも確かなんだよね。

それまでの日本は、やっぱり直接お金に結び付くような応用研究にばかり力を入れていて、オリジナリティーはあっても、ものになるかどうかわからない研究は、注目される(研究費が出る)ことは少なかった。そのため、日本ではオリジナルな発想を持つ人がいても、国内でよい仕事をすることが難しかった。つまり日本は応用研究に偏りすぎで、オリジナル部分にもう少し力を注ぐほうがいいという点は、正しかったんだよね。

そこで、1981年から、科学技術庁の下にある新技術事業団が、創造科学技術推進事業という名前で、すぐに商売には結び付かないような研究を支援するプログラムを開始した。これはかなり意欲的なプログラムで、有能な研究者に、少ないけれどお金を渡して、好きに使っていいってやり方をしたんだよね。普通、役所がお金を出すときは、これは何々以外に使っちゃいけないとかいろいろうるさくて、

[illegible]の上[illegible]、次世代で[illegible]の製造装置を作るには数億円はかか[illegible]の[illegible]木村プロジェクト[illegible]れ[illegible]を[illegible]

写真提供/東芝セラミックス(株)

研究がものすごくしにくいのが普通だった。たとえば優れた装置を買うお金は出ても、それを操作する人の人件費は払えないのでまるで役に立たないとか、そういうことがあったわけだ。だけど、このプログラムではそれがなくなったわけだ。そして、この中から、世界に貢献する基礎技術がいくつも生まれてきている。

## 木村融液動態プロジェクト

この創造プログラムは1テーマ5年間で終わるんだけど、つい先頃終了したプログラムのひとつに、〝木村融液動態プロジェクト〟ってのがある。これは、科学技術庁、無機材質研究所の木村茂行さんがプロジェクトリーダーを努めたもので、基礎研究ってのはこうするもんだという点で面白いので、ここにちょっと紹介してみたい。

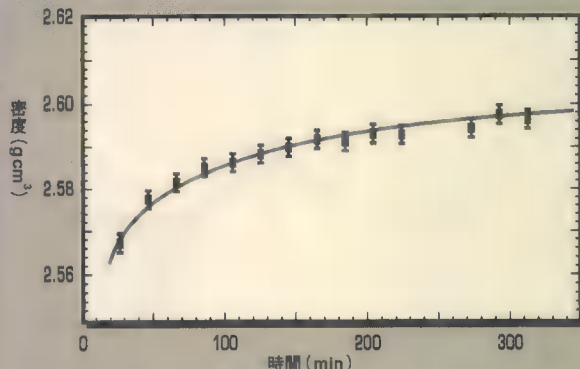
木村さんは、もともと結晶成長屋さんといわれる分野の人で、ガーネットなどの酸化物の結晶を、いかに品質よく作るかなんてことを研究していた人だ。

酸化物というのは、まあ使用量はマイナーだけど、光ファイバーの中継器なんかでは欠かすことのできないものなんだよね。

それで、木村さんは、このタイプの結晶について、よりよい結晶をより安く、つまりあまり高度なテクニックで、お金と時間をかけることなく作る方法を追いかけていた。だけど、やがてそこにある限界があることに気がついたんだよね。ドロドロに溶けた液体から、結晶を成長させるとき、どうやって固めるか、どうやって成長させるといいかってのは、ひと通り研究をしてしまって、これ以上新しいものが出てこないという状態になっていたわけだ。しかし、ここで木村さんは、これまでの研究では、説明のしようがない問題があることに気がついていた。

それは、材料を溶かしてから、すぐに結晶を引き上げるよりも、溶かしてから数時間放っておいてから引き上げたほうが、品質がよい結晶ができるということだ。

参考資料/Phys. 34(1995)L1017-L1019、〝Influence of Atmpshpere on Molten Silicon Density〟Fig. 3

密度(g cm$^{-3}$)
2.62
2.60
2.58
2.56
0
100
200
300
時間(min)

**融解後のSi融液の密度の経時変化**

●普通、固体が溶けて液体になったらその性質はあまり変わることはない。ところがシリコンの場合、いったん溶かしてからしばらく時間を置いておくと、だんだん密度が上がっていくという不思議な現象がある。これがだいたい3時間で一定になるんだ[illegible]なるまで待ってから結晶を引き上げないと、欠陥だらけの品質の悪い[illegible]きない。この変化の原因は、どうやらシリコンを溶かすとき、[illegible]ガスが取り込まれ、それ[illegible]

これは、溶けた液体の中で何か特別なことが起きているとしか思えない。でも、それについて今まで誰も注目してこなくて、まったくわかっていなかったんだよね。

そこで、この融液動態に着目したプロジェクトが始まった。これは、最初は酸化物などでやりかけたんだけど、なにせマイナーだもんで学会には人がほとんど集まらない。こりゃあ困ったなあとか思っているうちに、あるきっかけでシリコンメーカーの人に会ったのだそうだ。その話の中で、加熱してからある時間置くというのは、シリコンでは3時間なんだけど、メーカーの極秘ノウハウのひとつだってことがわかったんだよね。

そのため、このことを発表したときは、シリコンメーカーでは、誰が秘密を漏らしたんだっていう大騒ぎにもなったんだそうだ。でもまあ、これはあとからわかったことだけど、秘密とはいっても、すべてのメーカーが同じことをやっていたわけで、全然秘密にする必要はなかったものなんだそうだ。

こういうくだらないノウハウみたいなものは、秘密にせずにどんどん発表すれば、もっと基礎科学は発展するのに、と木村さん。実際、こういう秘密主義は、アメリカの軍需産業のやり方と同じで、先細りの道なんだよね。

まあ、それはともかく、シリコンで同じことが起きているとしたら、やっぱり融液の中には謎が潜んでいるはずだ。その科学を見直すことには、絶対に意味がある。そしてそれは、シリコン工業にも役に立つだろうということで、シリコンを材料に、融液動態を研究が行なわれることになったわけだ。

## 間違っていた過去のデータ

研究の進め方としては、まず融液の密度や表面張力、粘性係数、電気伝導度などの、熱物性のデータを精度よく測定しようということになった。研究の本命は、その融液に何が起きているのかを見つけることなんだけど、その地固めとしても基本データがいるわけだ。

木村さんたちのチームが開発した測定法は、ものすごく原始的なアルキメデスの原理を使うものだ。つまりオモリを入れて、入れる前の重さと入れたときの重さと体積から、比重を出すってヤツね。

ただ、そうはいっても、シリコンの融点は1414度もある。つまり、

たいていのオモリはすぐにシリコンと反応して溶けちゃうので使いものにならない。結局、このオモリは、グラファイトのまわりに、シリコンカーバイドをコーティングしたものになった。シリコンカーバイドは、シリコンとグラファイトが反応してできるものなんだけど、それで最初からコーティングするっていうのがミソだ。

もっとも、このコーティング技術は、最先端のもので、ちょっと前まではできなかったものだし、できてみれば簡単に思えるけど、実際この材料に到達するのに2年くらいかかったそうだ。

それまでは、試料を入れてはどろっと溶けてダメだったということが際限なく繰り返されたわけだ。これってスゴイよね。今まで誰もやったことのない技術をやるときは、まあ8割は失敗になる。つまり、オリジナルな研究をやるには、何があっても明るく前向きに考えることができる、精神的なタフさが絶対に必要なわけだ。

しかし、この苦労のかいがあって、コンピューター制御で非常に精度よくシリコン融液の熱物性が測れるようになった。そしてその結果、昔から信じられていたデータは間違っていたことが明らかになったんだよね。実は、融点からプラス15度くらいの間、1414度から1430度までは、密度や膨張率の変化に異常が起きていたんだよね。

過去のデータは、融点よりも50度以上も高いところで、データを取って、それを融点付近まで、ただ延長したものだった。だから、この融点付近の異常が、まったく存在しないかのような間違ったデータになっていたわけだ。

なぜそうしていたかというと、融点付近では、融液はふとした拍子で固まってしまうため、へたすると高価な測定装置が使いものにならなくなっちゃうかもしれない。そこで安全を見込んで、温度が高いところでしかデータを取っていなかったわけだ。

新しい発見って、実は、こういうところからよく起きるんだよね。特に技術分野では、原理的にダメといわれていることを、あえてやってみると、案外できちゃったりする。まあ、物理の基本原理の場合は、覆すのは無理だろうけど、技術の世界で原理といっているのは、往々にして本物の原理じゃなかったりするわけだ。

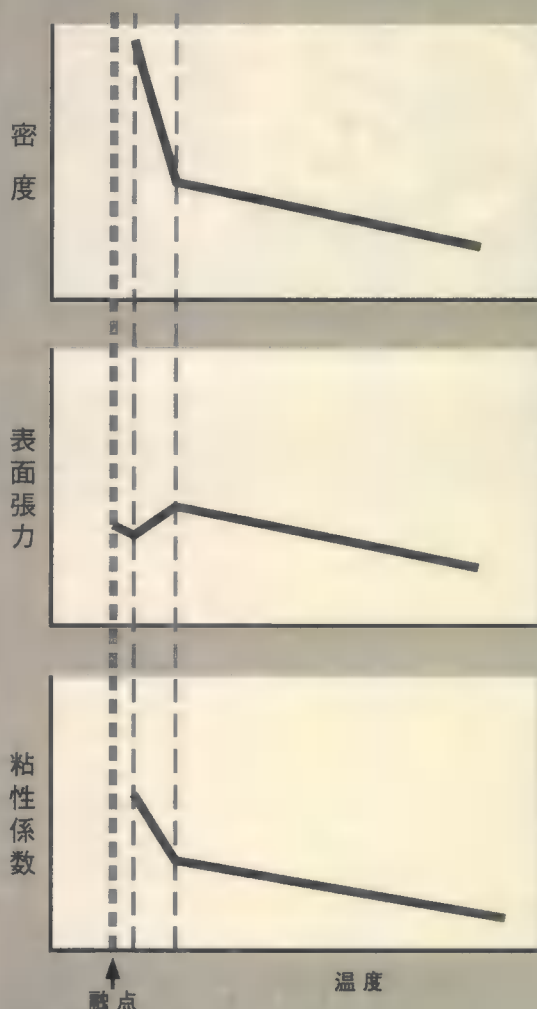
このデータからすると、融点付近で、シリコンの融液構造が何か変化している可能性が大きい。そこでX線で構造を捉えようとしたんだけど、そこで研究は行き詰まってしまった。と、いうのも、異常のところでも、あまり大きな変化はなかったんだよね。

つまり、ドロドロの融液では、普通はシリコン原子1個のまわりに6個の原子があるんだけど、これが異常領域では6.4個くらいになって、原子間距離が少し短くなったくらいだったからだ。まあ、6個のうち4個が近くなって、残りの2個が少し離れたところでほかの原子と2番目の殻を作るような雰囲気はあるんだけど、それにしてもあまり極端な変化じゃない。

密度は変わっているのに、X線ではたいした変化がないのはどういうわけか。悩んでいたあるとき、密度を測定している人がガリウムを1000分の1くらい入れたところ、融点近くで膨張率が急に変わる異常が消えたんだよね。調べてみると、ガリウムがシリコンと組み合わさるユニットがあちこちにできている。そして、そうなると、膨張係数の変化がなくなるわけだ。

想像するに、ガリウムを入れると壊れる構造がシリコンにはあって、それが密度異常を作っているのだろう。これが、シリコンの製造の現場にどう影響を与えるのかはシリコンメーカーは教えてくれないんだけど、とにかく何か思い当たるフシがあるらしくて、工夫しているらしい。言ってくれれば、研究の方向性を設定して、もっと進めることができるのにと木村さんは残念そうだ。

ところで、3時間おいておくとよい結晶ができる謎は、どうやら結晶を作るときに、まわりにあるアルゴンが取り込まれて、それが抜けるまでの時間らしいことがわかった。つまり、最初の融液の構造に何かあるんじゃないかという推論は間違っていたのだ。でも異常領域の発見と、まだ正体はわからないけど、何かシリコン融液の構造があるということは発見できている。そういう意味で、このプロジェクトは基礎研究として成功を納めたわけ。これは、将来的にもきっと、役に立っていくはずだ。

参考資料/『日本結晶成長学会誌　Vol.22（1995）』P.292〜302“シリコン融液の基本特性”、Fig.11

シリコン融液基本特製の温度依存性の模式図

↑シリコンの熱物性というのは、3[illegible]0年前[illegible]教科書[illegible]は載[illegible]。ところが、木村プロジェクトで[illegible]ところ、過去の[illegible]は[illegible]が発見されたのだ。[illegible]溶け始めるの[illegible]。そ[illegible]か[illegible]度までの間に、密度、表面張[illegible]、粘性[illegible]などに、ほかの温度領域と[illegible]違った変[illegible]のデータには載っていなかったのだ。実は以前のデータは、融点[illegible]度ほど[illegible]高いところで測った[illegible]のまま[illegible]まって融点[illegible]たものが多く、この融点付近のデータはあまり測られていなかったのだ。

# 海外ゲームでめざせ国際人 実践！英語教室

## Not enough memory を克服せよ!!（その2）

今回からは、英語モードでマシンを立ち上げるための、起動ディスクの作りかたを伝授していこう。

まずは、新しいフロッピーディスクをドライブ（ここではAとする）に挿入して、〝format a:/s〞いうコマンドを実行してみて。これで、システムディスクができるぞ。次に、ウィンドウズのメモ帳やテキストエディターなどに、下に例示したCONFIG.SYSを書き写し、〝CONFIG.SYS〞とファイル名をつけてシステムディスクにセーブしてくれ。あとは、キミのマシン環境に合わせて、このファイルを一部編集するだけだ。そうすれば、CONFIG.SYSはカンペキだ。

編集作業を始める前に、下の例について簡単に説明しておこう。これは、クリエイティブメディア社の『SOUND BLASTER AWE32』と、ソニー社製のCD-ROMドライブ、『CDU31A』を使用した英語モードのCONFIG.SYS。この中にある〝DEVICEHIGH〞という単語で始まる2項目が、サウンドボードとCD-ROMドライブのドライバーだ。編集作業が必要なのは、上記以外のサウンドボードやCD-ROMドライブを使っている人。その機種に合ったドライバーに書き替える必要があるぞ。このとき、CD-ROMドライバーを見つけるのは、意外にカンタン。日本語モードのAUTOEXEC.BATを表示させて、〝MSCDEX.EXE〞という記述を含む項目を探してくれ。ここには、〝/D:〞で始まるパラメーターが書かれているはず。これを書き留めたら、今度は日本語モードのCONFIG.SYSを表示させよう。ズラーッと並んだ項目の中に、さっき書き留めたものと同じパラメーターを含むものがあるはず。それが、探していたCD-ROMドライバーなのだ。この1行を、このままシステムディスクのCONFIG.SYSに書き写せばオーケーだ。ただし、CD-ROMドライブをSCSI接続している場合は、SCSIドライバーも書き込む必要があるから注意してね。んじゃ、この続きは次号で。

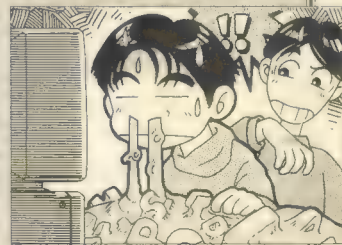
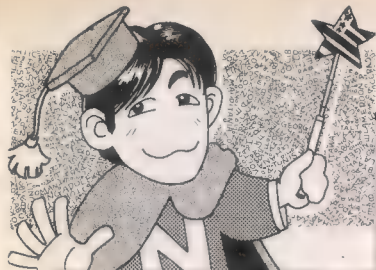
### 基本的な英語モードの CONFIG.SYS

```
FILES=50

BUFFERS=50

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 4096 FRAME=E000

DOS=HIGH,UMB

DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS
 /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 H:1 D:5

DEVICEHIGH=C:\SONYCD\SLCD.SYS /D:MSCD000
 /B:230 /M:P /K:10 /C

LASTDRIVE=Z
```

### 梅本講師のヘボイ話 on English

最近、ネタに困ってきたこのコラムですが、えーと、あと英語でヘマをしたことあったかなあ。あ、そうそう、私はよく映画を見るんですけど、よかったと思った作品はレーザーディスクを買うようにしているんです。

で、専門店とかに行くと、まだ日本で売っていない作品のLDの輸入盤とかが売ってたりして、日本語の字幕が入ってないのはわかってるんだけど、思わず買っちゃうという。家で見ながら、英語がわからないことも改めて後悔するんだけれども、数ヵ月たつとすっかり忘れてまた輸入盤を買ってたりする自分が最近かわいく思えます。はあ。

しかも輸入盤って結構値段が高くて、8000円から1万円ぐらいするものはザラって感じ。あと2ヵ月待てば5800円で買えるのはわかってるんだけど、我慢できない人間のあさはかさ。すべて英語力のない自分の責任なんだけど、とりあえずそこらへんは棚にあげときます。

# 複数の主語を持つ文を訳すには

## 『US NAVY FIGHTERS』編

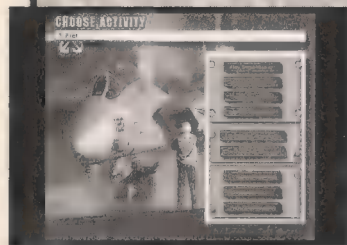
下の例文は、飛行機には宿命的につきまとう"失速(Stall)"という現象を解説したもの。まずは、ざっと目を通してみてくれ。この中で見慣れないのは、"AOA"という言葉だろう。これは、"Angle of Attack(迎え角)"という航空用語の略。迎え角とは、空気の流れ(airflow)に対する主翼の角度のことだ。"disrupt"は「断たれる」、"evaporate"は「消失する」という意味を持つことを念頭に置いて、もう一度例文を読み直してみて。意味不明な単語がなくなったら、いよいよ次は文法解説だ。

使われている文法は、オーソドックスなものばかり。まず、文頭の不定冠詞"A"は総称的用法だ。「〜というもの」というニュアンスで使われている。同じ意味を持つものに"any"という単語があるが、これより語気は弱め。あえて訳す必要はないぞ。ちなみに、残りふたつの不定冠詞"a"も、同じ用法に使われているよん。

次に、文形を見てみよう。最初の文には、全部で3つの主語があるのがわかるかな。ひとつめは文頭に置かれた"A stall"。ふたつめと3つめは、それぞれ"AOA"と"a smooth airflow"だ。つまり、when以下の副文節には、"and"をはさんでふたつの文が隠されているというわけ。こういう文を訳すときには、まず副文節から訳したほうがわかりやすいのだ。

では、実際に訳してみよう。最初に、"AOA exceeds〜"で始まる文を訳すと、「迎え角が許容範囲を超える」となる。次に"a smooth airflow over the wings is〜"という一文は、「翼上のスムーズな気流が断たれる」という意味だ。最後に、文頭部分を訳してみると、「失速は、when以下の条件で発生する」となる。つまり、最初の文は、「失速は、迎え角が許容範囲を超えて、翼上のスムーズな気流が断たれると発生する」と言っているわけ。こんなふうに、副文節のある英文は一文ずつ訳していき、最後に全体をつなげると混乱が少ないぞ。

それでは、残りの文を訳してしまおう。次の文は、「揚力が失われて、機体は地面へ落ちていく」という意味。また、最後の一文では、「失速から逃れる手段を知っておくことが重要」と言っているというわけだ。

**例文**

A stall occurs when AOA exceeds maximum allowable levels and a smooth airflow over the wings is disrupted. Lift evaporates and the airplane falls toward the Earth. Knowing how to get out of a stall is critical.

## 必修 ゲームに出る英単語 『US NAVY FIGHTERS』

- **aileron** 補助翼
  機体をバンクさせるための装置。エルロンともいう。
- **elevator** 昇降舵
  機首を上下させるため、水平尾翼に取り付けられた装置。
- **gear** 車輪
  歯車と同じ綴りなので注意。正式名称は"landing gear"。
- **pitch** 仰角
  地平に対する機首の上下角をいう。迎え角とは異なる。
- **rudder** 方向舵
  機首の向きを変えるため、垂直尾翼に付けられた装置。
- **thrust** 推力
  飛行機を前進させる力のこと。単位はパーセントだ。

## 実践問題

問:つぎの文章の意味を述べなさい

Always monitor airspeed and AOA instruments. Don't let speed drop below stall speed or AOA exceed maximum.

答 最初の文には、主語が見当たらないよね。これは、前号で解説した"主語の省略"が行なわれているからなんだ。省略されているのは"You should"。つまり、"You should always monitor〜"ってのが本来の姿というわけ。"airspeed"が"対気速度"、"AOA instruments"が"姿勢表示計"を意味することをふまえると、「対気速度計と姿勢表示計を、常にモニターせよ」と読み取れるはずだ。

次の一文には、"let+名詞+不定詞"という用法が使われている。これは、「(名詞)を(不定詞)の状態にする」というニュアンス。どうやら、文中にはこの用法が2ヵ所ほど使われているようだぞ。ひとつめは、冒頭の"let speed drop"という部分。このほかに、"(let) AOA exceed"という部分が隠されている。接続詞の"or"のあとに、"AOA"を主語とする文があるようにもみえるけど、もし"AOA"(三人称単数)が主語なら、それにかかる動詞は"exceed"ではなく、"exceeds"になるはず。やはりこの部分は、"let"を受けていると考えるのが正解というわけだ。ちなみに訳文では、「失速速度以下まで減速したり、迎え角が限界を超えたりしてはならない」となるのだ。

## ケンー氏、大ハッスルの巻

**ゆうべ** 見た夢はドット絵だった。
（神奈川県　飯塚ゆか）

へへーんだ、俺なんかこないだポリゴンの夢見たもんね。初代の『バーチャファイター』みたいに、自分の顔とかにカドがあってガタガタなの。なぜだかわかんないけど、ポリゴン編集長と戦う夢だった。　**いい勝負をした編集者**

**本屋に** CDログインが一冊しかありませんでした。ぼくが買ったので、本を横置きにして売り上げを増やすことができません。どうすればいいでしょう。　（静岡県　俊之介）

CDログインが一冊入る分のスペースを空けておいて、そのまわりを他誌で囲むのだ。そしてどこか目につくところに、「CDログイン売り切れました」という、貼り紙をしておけば完璧。入荷されたら、「CDログイン再入荷！」の貼り紙も忘れないようにね。
**Eのほうもよろしくの編集者**

**なぜ扇風機** は首を振るんだ。腰じゃいけないのか、コラ。
（広島県　俵啓介）

ナイスアイデアだ！　今のうち、ほかのヤツにまねされないうちに、東京特許許キャきょきゅへ急げ！
**言えてない編集者**

**やすらぎ** パーカー欲しい。
（宮城県　廉価ノ宝刀）

今思うと、ロボコップ寝ぶくろの懸賞に応募したのは、俺だけだったんじゃないかという気が。
**当たった編集者**

**6時の電車** に乗ったら鼻血が出た。7時の電車にしとけばよかった。（和歌山県　腹立海苔男）

そうだよ、7時の電車にしとけば鼻汁ぐらいで済んだんだよ。8時なら鼻毛ぐらいで済んだかもしれないのに、もうなんで6時に乗っちゃうかなあ。　**赤鼻編集者**

**処女** オープン!!　って[illegible]が私の家のそばのパチンコ屋に立ててありました。
「処女が開いてんのか？」
私はニヤリとほくそ笑みました。
（愛知県　IHI石川島）

彼女は作ったほうがいいぞ。
**冷たい編集者**

**CHKDSK** と入力すると次々ファイルが壊れるのはどうしてですか。（新潟県　シェーンコップ）

そういう原因不明なことが起こったときは、胸に手を当てて最近の自分の行動を振り返ってみよう。日頃の行ないが悪い人は、よくそういうこ……ん？　なんか心臓の鼓動が早いような気がするな。そういえば、さっきからなんだか胸の奥がシクシク痛い！　なんだこれ、病気か!?　**もう帰りたい編集者**

**夏に発売が** 予定されていた、DANTE98 IIはどうなったんでしょうか？　楽しみにしているの

## 第1回 全日本 自画自賛 選手権大会

自画自賛などというものは、本来あまりホメられた行為ではない。あんまり大っぴらにやってしまうと、その人の人間性そのものを疑われることにもなりかねない。

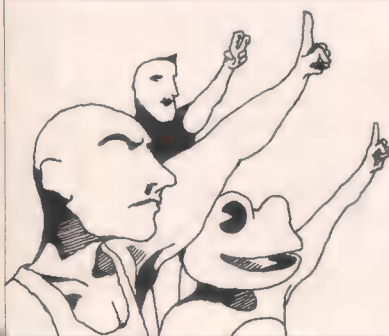
でも……たまには自分をホメてあげてもいいじゃん！　俺だってがんばって生きてるんだしー、勉強もそれなりにしてるしー、バイトとかも一生懸命やってるしー、ゴミの分別とかしてるしー、電車に乗ったときとかでも、お年寄りに席ゆずってあげたりしてるしー、だから、たまには自分を褒めてもいいんじゃない？

このコーナーはそういう人のために自画自賛を無制限に開放したれたあず桃源郷内の、まさしく桃源郷チックなコーナーである。ここではまったく遠慮はいらない。いかに自分がすばらしい行ないをしたか、いかに自分が偉かったかを誰にもとがめられることなく、自由にアピールすることができるのだ。

れたあずのおたよりを見ていると、自分のダメダメ性をネタにしている人はたくさんいるが、自分の偉さを前面に押し出して攻めようとしている人はほとんどいない。まあ実際、そんなネタのおたよりばっかりだったら、それはそれでまたイヤだろうが、そういうネタがゼロでなくてもいいじゃないかと思ったわけさ。

ちなみに、このコーナーはイラスト、おたよりのどっちでも投稿OKだ。今回はとりあえず一回目だからテーマを決めとこうかな。じゃ、今回のテーマは"最近やった私の善行"ということで。れたあず桃源郷内"自画自賛"係までよろしくお願いします、ひとつ。

**参加者募集のお知らせ**

自自大

で、がんばって早く出してください。　（大阪府　木多優介）

この件に関しては別の読者ちゃんから、次の様なおたよりが届いております。　つなぐ編集者

**ダンテⅡ**がもうすぐ出るんダンテ。
（東京都　高田洋平）

ちなみに、ログイン編集部とログインソフト編集部は、違う編集部だからね。念のため。
ログインの編集者

**もうすぐ**期末テストがやってきまつ。
（大阪府　池田幹直）

いや、今はダンテの話題だったの。君のダジャレはこの際、どうでもいいから。　つれない編集者

**最近**無言電話が多いです。でも、かかってくる時間帯が決まっているので、こちらも無言で対抗しています。この対処法は正しいでしょうか。
（京都府　クローゼットフリーク）

「今、どんなパンツ履いてるんですか……」とか、逆にこっちから言ってやれば、より攻撃的でいいんじゃないかな。あと、「おまえの両親をあずかった」とか「ガチャ、私だ」とか。電話止められてる編集者

**恥ずか**しがりやの人は手を挙げなシャイ。
（富山県　森永カフェ夫）

だから、ダジャレはもういいの。ご苦労さん、帰ってよし。
つれない編集者

**私の友達**で一年前の定期で電車に乗っているヤツがいます。鉄道会社に密告したほうがいいでしょうか。
（神奈川県　マリンカラー）

あ、そうだ。こないだ棚の奥から発掘した一年前のまんじゅう、早く処分しなきゃ。
何かと忘れっぽい編集者

**マイコン**はマインドコントロールの略ですか。　（和歌山県　ヒロ）

「まいったね、こいつは一本とられたよ」の略では。いや、もしかしたら「まいっちんぐ近藤先生」の略か？　精神が病んでる編集者

**高橋ピ**ョン太、暗殺計画その1。
（神奈川県　プヨ・鳥油似人）

なにい！　それは聞き捨てならんぞ！　その1ということは、その2もあるのか？　いったい何をするつもりなんだ！　やめろ！
ログイン親衛隊の編集者

**その1。**
（神奈川県　プヨ・鳥油似人）

だからいったい何をするつもりなんだ！　やめろ！
親衛隊の編集者

**れた**あず桃源郷は○○の編集者という行が一番面白いと思う。“生きる”ってなんですか。（兵庫県　ジャッキー6世）

生きるとは現実と向かいあい、己れの道を切り開いて進むことだ。現実から逃げてるヤツや、進む努力をしないヤツは、死んでいるのと同じ。生きているとは呼べない。
スキーが好きなアスキーの編集者

**カミソリ**パンチは、横からの攻撃でポキリと折れると思うがどうか。稲妻シュートは、自分が一番危ないと思うがどうか。大リーグボールは、大リーグで投げたこともないくせに言ってもいいものかどうか。さあどうか。
（静岡県　大島俊光）

増田さんだって忍者じゃないのに、俺は忍者だって言い張ってい

## ログインニュース

### ログイン 愛の生活指導

ログイン編集部では現在、毎週金曜日に編集会議が行なわれているのだが、その中で編集者全員に対して、生活指導が与えられることがある。

だいたい学校じゃあるまいし、本来ならこんな指導はされずにすむのが一番なのだ。だが、指導する側としても、一応上からのお達しなので、やらずにはすますわけにはいかない。それで、その肝心の生活指導の内容はというと、「ウンコがまた、流してありませんでした」だとか、「終わったら流しましょう」だとか、「エレベーター内の社内案内のプレートの文字がまた削られていました。そういうことをしないように」だとか、「階段の突き当たりの壁に、でっかい穴が開いています。あんまりすごい勢いで、階段を降りたりしないように」など、おおむねこういった、中学生でもしないんじゃないかと思われるような、恥ずかしい指導ばかりなのである。

断わっておくがこれらはすべて、ログインの人間が犯人ということではない。光山ビル内の4、5、7階を占拠している、アスキーの誰かがやっていることなのだ。無論、特定のひとりがやっているというわけでもないのだが。

この原稿は、たまたま金曜日の編集会議後に書いているものだが、本日も生活指導は行なわれた。内容は、「他の企業のフロアである、6階の給湯室で、シャンプーを使って本格的に洗髪をしている者がいるらしい」ということであった。おそらく徹夜が続き、風呂にも入れないどこかの編集部の編集者が、我慢できずに洗っているのであろうが、この行為自体はそんなに珍しいことでもない。問題は他企業のフロアの、しかも給湯室で洗髪したうえに、洗髪に使う自分用のシャンプーを、同じ6階の給湯室に置いたままということなのだ。

まったく、社会一般の常識が通用しないなんて、なんとも恥ずかしい会社ではある。

⬆洗髪するなら自分たちのフロアで。

# Let's 闇鍋

行く秋のさみしさを感じ入り、北国の冬のたよりも届く時節となりました。要するに、なんか寒くなってきたなあということね。そんな向寒の昨今、みなさまいかがお過ごしでしょうか。元気にやっとりますでしょうか。このコーナーは寒くなってきたので鍋をやろうというコーナーです。しかし、ただ鍋をやるだけでは我々がおいしい思いをするだけで、読者ちゃんは面白くもなんともないハズ。そこで、読者ちゃんからは鍋に入れる具を募集したいのであります。ただし原則として、"人間が食べてもさしつかえのないもの"でお願いします。猫の死骸とか、そういうのはマジで勘弁して。読者ちゃんの対応の予測がつかない分、日本一おっかない闇鍋になるでしょうが、我々は食います。我々というか、バケゆきが食います。だから毒も勘弁してやってね。ホントに。募集期間は11月27日から30日の4日間、このへん必着。なるべく日持ちするものをお願いするよん。

たじゃん(今もだけど)。だから、いいじゃないっスかあ？

**細かいことは気にしない編集者**

## 僕のバイクに

名前を付けてやってください。ナウなヤングにバカうけするようなのをお願いします。　（滋賀県　館倉美）

ちんこまるだし号。

**沈虎■留堕死編集者**

## ログイン誌面

から18禁ゲー広告が消えてしまったのと、リニューアルしても愛モザが再開にならなかったのと、E-LOGINが創刊されるのと、ビル・ゲイツがウィンドウズ95でウハウハなのは何か関係があるのですか？　ぜひとも教えていただきたいです。よろしくお願いします。

（神奈川県　鳥頭）

最初の三つはつながるでしょ？　E-LOGINができたから、エッチゲー広告と愛モザはそっちに行っちゃったのだ。で、それがゲイツのウハウハとどうつながるかというと、まずゲイツは儲けているからウハウハなわけです。だから当然、お金をいっぱい持ってます。お金がいっぱいあったら、何をするでしょう？　マジック・ザ・ギャザリングのカードを買いあさります。ゲイツほどの金持ちが本気を出せば、ただでさえ需要に供給が追いついてないマジック・ザ・ギャザリングのカードは、すぐに世界的な品切れになってしまうに違いありません。そしてカードが長期にわたり手に入らなくなれば、ギャザラーたちのギャザリング熱は次第に冷めていってしまい、定例コーナーの"ザ・ギャザリスト"が目的で、ログインを買っていた人たちも、ログインから離れて行ってしまうでしょう。それではイカン！

ま、そんなわけで読者を減らさないため、新たな読者層を開拓し、さらに読者を増やすためにも、E-LOGINは創刊されたわけです。

**話の長い■■者**

## 夜中の2時

に学校へ行くと、全館の電気が一斉についたり消えたりしていました。どうすればよかったのですか？

（広島県　明子のこいびと）

電気を無駄にすんな！　と。

**節電を心がけている編集者**

## 裏ドラ、

カンウラなしのノーテンバップなし、一発ありルールが好き。もち鳴きタンあり。やっぱ、状況判断が正しい人は強いよね。七対子好きだなあ。降りやすいし、ツモれば2倍だし、切りたくない(たとえばドラとか)ヤツも、かかえておけるし、対子理論を使っていけば結構引くし、いいね。井手洋介師匠のおかげで結構うまくなってきた。やっと、理由のある捨てハイ読みもわかってきたし。あ、それロン。　（新潟県　吉田謙介）

そうだよね、リーチ一発ドラ４。白、発、中の親ッパネだよね。

**麻雀を知らない編集者**

## 私の友人の

○尾くんです。よろしく。こんな顔➡

（神奈川県　福井）

イラストを載せるスペースがなかったので文章で説明しますと、○尾くんの髪型は鳥の巣みたいな形ですな。顔はつぶれた大福みたいなで、歯は出っ歯。鼻は細くて、目はブライト・ノアに似てる。なんというか完全にモテなさそうな顔だが、元気だせよ、○尾くん。

**大きなお世話の編集者**

## コンビニ

でログインを売ってほしいぞお！　（大阪府　大山裕一）

売ってるよん。コンビニには、いいコンビニと悪いコンビニの２種類があるのだ。つまりログインを売ってるほうが、いいコンビニ。売ってないほうが、悪いコンビニ。いいコンビニを探し出そう。

**全国のコンビニをいいコンビニにしたい■■者**

## 社会を

明るくする体操を教えてください。

（岡山県　赤松俊吾）

目を大きく開けて、鼻の下を伸ばす運動一。眉間にシワを寄せて、アゴは猪木の運動一。

**元体操選手の編集者**

## ジャイアン

死んじゃいやん。

（新潟県　ホゲー）

……クッ！　俺の負けだ！

**うっかり笑っちゃったつれない編集者**

## 世紀の大発明大募集

エジソンをご存じだろうか。当然みんな知ってるよな。リンゴが落ちるのを見て、引力を発見した偉い人だ。そのエジソンを見習って、我々もすばらしい発明発見をしてみようじゃないかというのがこのコーナーの主旨なわけだ。が、諸君としてみれば、してみようじゃねえぞジジイといった■■の気持ちでいっぱいかもしれない。しかしアレだぞ。チミたち。発明は一発当てると儲かるぞ。私の知っている人でも、自分の発明品により200万円も儲けた人がいる。どうだ？　多少なりともやる気が起こってきただろう。■■費に500万円かかった点さえ気にしなければ、君もきっと彼のようにジャパニーズドリームをつかむことができるはずだ。さあ、みんなで考えよう。故逸見さんもそうテレビで訴えかけていたではないか。考えるのだ。そして投稿するのだ。お、今ナイスアイディアが浮かんだぞ。鉛筆削り付き鉛筆なんてどうだ。でも自分の芯を削れないのが弱点だな。むう、残念。

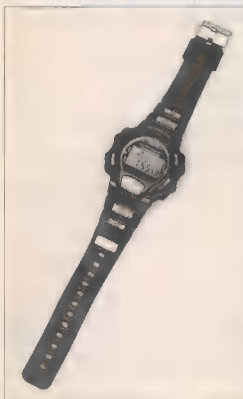
# れた桃プレゼント

## 『維新開国』

⬅心理戦を駆使して思想を統一する幕末維新ファン待望のシュミレーションゲーム『維新開国』。このゲームをPC-9801シリーズをお使いの5名の方に贈呈します。日本の歴史が大きく動いた瞬間を、キミ自身の手で確かめてくれ。

## 『妖怪人間ベム』メモホルダー

⬆いまだ根強い人気の「妖怪人間ベム」。今回、メモホルダーで登場したのは、ファミリーの中のベロ君だ。机の上に一風変わったアイテムを置きたいという人は奮って応募してね。10名のベロ好きさんにプレゼントするよん。

## 日本DECの腕時計

⬅日本ディジタルイクイップメント社提供の腕時計をあなたに。写真ではちょっとわかりにくいが、ディジタルPCのロゴがかっこいいし、文字盤が発光する機能付き。2名の幸運な読者ちゃんに、この腕時計をプレゼントしましょう。

## 『前園真聖』カレンダー

⬅アトランタオリンピックの日本サッカー代表チームのキャプテンとして選ばれた、横浜フリューゲルスの前園真聖。彼のサイン入りカレンダーを、3名の読者にあげる。

最近、寒くなってきたのでなかなか起きれないんだよね。だって、フカフカのお布団の中でネコのように丸まって眠ってるのは幸せなんだ。目覚しが鳴っても、気づかずに爆睡しちゃって、あっと思ったときには、もう遅刻。ふう〜。

## プレゼントクイズ

来たる11月23日はなんの日でしょう。
下の中から選んでね。

1. 建国記念日
2. 勤労感謝の日
3. 天皇誕生日

### 20号のプレゼントクイズの答え
ウィンドウズ95

### プレゼント当選者

『機動戦士ガンダム』
奈良県　徳田　伸一
熊本県　吉村　信彦
京都府　西野　将人
CD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー
北海道　佐藤　大介
東京都　伊藤　勉
埼玉県　南雲　敬一
福岡県　亀井　恵二
大阪府　大山　祐一
『MileHighClub』
千葉県　高橋サトル
大阪府　伊藤　真一
日本DECのテレカ
新潟県　渡辺　純吾
愛知県　篠田　幸子
ほか3名

## ごめんなさい!!

まず21号のごめんなさいから。[illegible]ページのワールドニュースソフト『PHANTASMAGORIA』で、主人公の名前をアドリーンと表記しましたが、正しくはエイドリアンです。

また、同じ21号の[illegible]ページから、バスケットボール調査で、NBAの試合をWOWOWで放送しているとありますが、これは[illegible]の誤りです。また優勝チームがシアトルスーパーソニックスとありますが、ヒューストンロケッツの間違いです。関係者及び読者のみなさま、申しわけありません。

最後に22号、6ページのリーダーからです。ナイベルのゲーム『[illegible]』のジャンルを、アドベンチャーと紹介しましたが、正しくはロールプレイングです。大変ご迷惑をおかけいたしました。

## れたあずインフォメーション

れたあず桃源郷では、読者ちゃんの愉快な投稿をお待ちしています。投稿は、本誌についているアンケートはがきでも、官製はがきでもオーケーです。なお、イラストを投稿される際は、必ず黒インクを使って作成してくださいね。掲載された方には、ログインオリジナルテレカをプレゼントいたします。

またプレセットの応募は、官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、希望商品、クイズの答えを書いて『れた桃プレゼント』係まで応募してね。希望商品がソフトの場合は、お持ちの機種とメディアサイズ(5インチ、3.5インチ)を忘れずに明記。締切は12月1日必着、当選者の発表は'96年3号です。

## ログイン情報質問電話

**03-5351-8221**

ログイン情報質問電話の受付時間は、祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時までです。今までログインで扱った記事に関する質問のみ受け付けています。ただし、一般ゲームの攻略方法にはいっさいお答えできません。

## ログインのすべてのコーナーのあて先

〒151-24　(株)アスキー
ログイン編集部23号○○係

第77回
世界イギリス紀行

新宿から山手線で浜松町下車。さらにモノレールに乗って20分。そこはもう羽田空港。しまった、海外に行けない。途方に暮れたサワノフでしたが、それでもなんとかイギリスまで行ってきました。

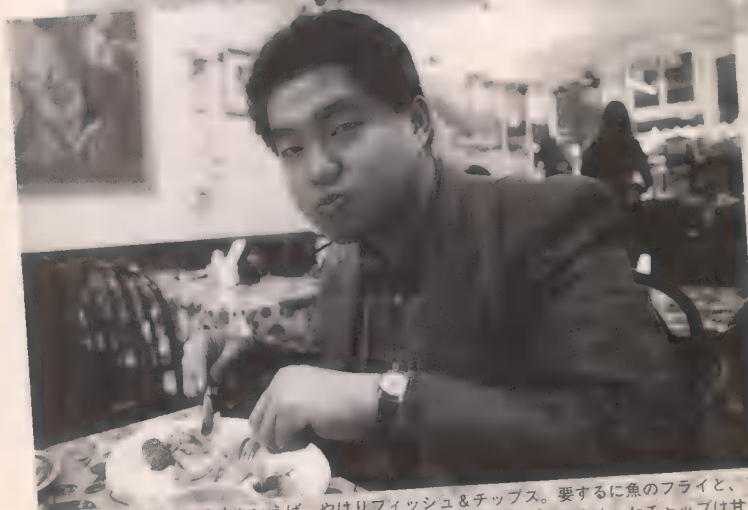
# いい旅イギリス2万キロ

イギリスといえばロンドンだが、ふと思い立ってそのイギリスにこないだ行ってきた。なんでもすごく遠くて、飛行機で12時間もかかるという話だったが、実際に乗ってみたら、うたた寝しているうちに瞬時に着いてしまった。JALが、ワープ航法をすでに開発していたとは知らなかった。そういえば、うたた寝から覚めたとき、妙にお腹が減ってたり、妙に強い尿意を感じたりしたが、あれはワープの後遺症だったのだろうか。

さて、イギリスといえばロンドンだが、飛行機が着いたのはヒースロー空港であった。到着したら、すぐに時計を合わせる。イギリスと日本の時差は8時間。日本のほうが8時間早いのだ。日本で『笑っていいとも』をやっているとき、イギリスでは『水戸黄門』をやっているという計算になる。

というわけで、イギリスといえばロンドンだが、ヒースローからはタクシーを利用することにした。バスを使うことも考えたが、ワープの後遺症で体中がこわばっていたので、よりらくちんなタクシーのほうを選んだ。このときは、この選択が後々ひどいことになるとはまるで考えなかったのだが、実際そのようなひどいことは起こらなかったので、よかった。

ロンドンといえばロンドン橋だが、イギリスの人は行列が好きだ。日本人もわりと行列が好きなほうだとは思うが、イギリスもすごい。ひょっとすると、島国という環境は人を行列好きにさせるのでは、という仮説を立ててみたが、ロシアにも長い行列はできるという話を思い出し、この案は忘れることにした。空港のタクシー乗り場にも、やはり行列ができていたので、最後尾についた。私の前では4、5メートルほどの列ができていたが、タクシーの回転が早く、目をまわして酔っ払ってゲロを吐く人が続出し、意外とすぐに順番がまわってきた。タクシーの運ちゃんに、ホテルの住所を書いた紙を見せる。運ちゃんはそれを見てうなずき、私に何やら英語で話しかけてきた。私は、「英語はしゃべれません」と目で訴えたところ、なんとか通じたようで、運ちゃんはそれ以上何も話そうとはしなかった。

イギリスといえば紳士の国だが、空港からしばらくの間、高速道路らしき道を走っているときは比較的スイスイいっていたのだが、ロンドン市街にさしかかり、一般道に下りた途端、渋滞に巻きこまれた。私はいつしか、眠りに落ちた。

⬆イギリスの食事といえば、やはりフィッシュ&チップス。要するに魚のフライと、フライドポテトなのだが、量が多く、ケチャップは甘い。

⬅イギリスの国営鉄道は、やたら揺れまくり。寝ようと思っても、頭がぐるんぐるん動いて寝れないし、かと言って本読むと酔うし。ちょっとツラい。

➡ログインといえば、二階建てバスだが、二階建てバスの写真がうまく撮れてなかったので、代わりに記念写真を載せます。

☗イギリスのお城は、日本と違って西洋風だ。こういうのがあることは知っていたが、直接実際に見るのは初めてだ。敷地も広く、よかった。

☗とある観光地で見かけた、強力なインパクトを持ったおじさん。写真を撮らせてくださいと頼んでみたところ、快く承諾してくれた。

☗こんな広い空間に、日本語を話す人間が自分ひとりなんだな、なんて思い♡ダジャレを考えてみたりする。

イギリスといえば紅茶が有名だが、気がつくとタクシーはホテルの前に到着しており、運ちゃんが何やら英語でしゃべっている。私は「サンキュー」と目で訴え、メーターの金額を支払った。ちなみに、イギリスの通貨単位はポンドだ。補助単位はペニーで、複数形はペンスである。タクシーのメーターは26ポンド40ペンスだった。

タクシーを降り、ホテルにチェックインする。ポーターが何やら英語で話しかけてきた。忘れてたけど、イギリスといえばロンドンだ。で、またもやポーターに「英語しゃべれませーん」と、目で訴えようかと思ったが、よく聞いてみたら相手の言ってることがわかった。彼は、「お荷物はひとつですか？」と聞いているのだ。私は「いいえ、ふたつです」と言おうとしたが、手元には荷物がひとつしかない。これだから海外旅行はあまり好きではない。もうひとつをどこに置いてきちゃったのか、まったく見当がつかない。私はポーターに、「ここには荷物がひとつしかないが、本来ならふたつあるべきであった」ということを話そうとしたが、うまい構文が思いつかず、仕方がないので、目で訴えるだけにとどめておいた。

イギリスといえばわりと夜が早いのだが、私がホテルにチェックインしたときはすでに午後8時過ぎだった。長旅の疲れがたまっていた私は、そのまま泥のように眠ってしまった。

次の日、イギリスといえばピカデリーサーカスとかビッグベンとかだが、いろいろとロンドン市街を観光してまわって、おみやげにマカダミアナッツを買って帰りました。とても楽しかったです。

## また行きたいなあ!

## 馬と紅茶とクリケット

クリケットというのは、野球のもとになったスポーツなんですが、イギリスの人に言わせれば、野球なんてのはクリケットを女性や子供用に簡略化したルールから、さらに派生してできたスポーツだそうで、とてもじゃないけど大の大人が真面目にやるようなシロモノじゃないらしいんです。

要するに、そういう妙なプライドがあるスポーツということなんですが、以前別の国に行ったときのテレビ中継でこのスポーツを初めて見たとき、ピッチャーが遠くから走ってきて勢いをつけつつボールを投げ、それをバッターが360度勝手な方向に打ち、さらに打ったバッターはキャッチャーとピッチャーの間を何往復もする、なんてことをやっていたもので、なーんかマヌケというか、緊張感が希薄な印象を受けちゃって、それ以来非常に気になっていたワケです。

で、ルールブックを探してみようと思ったんですが、これが日本ではなかなか手に入らない。しょうがないのでこの機会にイギリスで探してみたら、さすがに簡単に見つかりました。

まだ訳し終わってないので、詳しいことはよくわかりませんが、なんかアスコットタイに山高帽という服装の人が集まって、楽しそうにクリケットしている絵がたくさん描いてありました。わりと奥は深そうです。

## 特別寄稿 俺とマチルダ

マッチー松本

マチルダ戦車研究ひと筋に20年。最近はすっかり忘れている。[illegible]

[illegible]

# おたより新世代　ギスギス科挙

さあ科挙だ！　科挙をやるぞ！　なんか心配なのでもう一度説明しておくと、科挙とは昇級試験のことだ。昇級するとその階級に対応した帯がもらえ、下の階級の人たちを「フフン？」とかそういう態度で見おろすことも可となるわけである。で、この科挙を受けるためには、手持ちのおたよりポイントを5ポイント支払わなければならない。今号の時点でまだ5ポイント貯まってないという人は、残念ながら今回は見送りだ。バッチシ貯まっているという人のみ、はがきに何号で何ポイントそれぞれゲットしたかを明記した上で、この後の問いに挑んでほしい。では。

## 問1◆ この人は誰？

## 問2◆ バカチンQ

我々バカチン市国は、国旗と国家に関しては、昔募集をしていたことがあるが、国技に関してはまったくノータッチ。なんにも考えていなかった。なんとかせよ。

## 問3◆ おやじQ

バカチン市国永遠の暫定マスコットキャラクター、バカチンおやじ。彼の一日の生活を想像し、円グラフで示しなさい。

## 問4◆ サワノフQ

本人がいないところでは、ハルトに健ちゃんだとか健坊だとか、メタクソに言われている健さんだが、その健さん、先日イギリスをご訪問、一週間ほどご滞在なされた。さて、今回のこの訪問の目的はいったいなんであったか。30字以内で簡潔に述べよ。

## 問5◆ ブームQ

話は変わるが、今年1995年はヘソ出しルックが流行った。では来年はヘソ何ルックが流行るか。

## 問6◆ どうなっちゃってるQ

ばけゆきが病気になりました。なんかもう全然ダメなのです。そこでばけゆきの彼女の花子さんは、ばけゆきのお見舞いに行くことにしました。ウソです。モテないばけゆきに彼女などいるはずもありませんでした。ばけゆきは布団からはい出して自力で病院へ行こうとしました。ばけゆきが道をはっていると、道路脇にいたウシが「ガー」、チョウが「ンー」と鳴きました。さて問題です。ばけゆきは1年後、どうなっちゃっているのでしょうか。おええ。

## 問7◆ ハルトQ

なんらかの方法で、ハルトを悔しがらせなさい。手段は問わない。

## 問8◆ 野茂Q

あなたが、「これなら野茂に勝てる！」と、自信を持って言い切れるものを、3つほど挙げよ。

## 問9◆ ご臨終Q

病に冒されたあなたは、もう臨終寸前。あと数秒程度で死んじゃいます。さあ、どんなことを言い残して死ぬ？

## 問10◆ シュートQ

キャプテン翼には数々の、ヤケクソ気味な必殺シュートが登場しますが、あなたが編み出した、超弩級の必殺シュートをひとつ、紹介してください。

以上、終わり。結果発表は数号先になる予定なので、受験者はしばらくオドオドしていよう。受験できなかった人は次がんばれ！

## イギリス用語辞典

監修:金玉一　個助

**ウィンブルドン**
高校球児の憧れのまと。

**オールド・パー**
もう。ご飯ならさっき食べたでしょ。

**クック**
含み笑い。

**グリニッジ**
桂三枝が司会でやってる、アイラブ爆笑なんとかってヤツ。

**健ちゃん**
イギリス人。

**ケンブリッジ**
昔はできただろうが、今はできないんじゃないかと。

**紅茶**
じいさんが攻撃をするときの言葉。例、「おまえなんか紅茶！」

**ストーンヘンジ**
高いところから落ちたようなのに、死因はどうもそれじゃないらしい。

**スモッグ**
素潜りのナウな呼び方。

**ソールズベリー**
板などを使って、雪の積もった坂の上から降りる遊び。

**ダイアナ**
巨大洞窟。

**テムズ**
名古屋名物のおにぎり。

**ドーバー**
勢いよく液体が流れ出す様子。

**ニュートン**
乳首のこと。

**ネッシー**
温熱修業の犠牲者。

**ノルマン公**
騎乗位。

**バッキンガム**
シンガポールでは約2万円。ちゃんと紙に包んでゴミ箱に捨てましょう。

**バーバリー**
散髪屋。

**ハリアー**
驚きの声。

**BBC**
結核の予防注射。小学校のときに保健室とかでやったはず。

**ビクトリア**
一瞬、震動する様子。例、「今、足がビクットリア！」。

**ビッグベン**
小さいのじゃなくて大きいほう。

**ブックメーカー**
ジュース飲んでたらニュースステーションのあの人が、いきなり目の前を通りかかってさあ。

**ヘンデル**
クレパスとかクレヨンとか。

**ホームズ**
のどスッキリ。

**ポンド**
え～！　ウッソ～!?

**モンティパイソン**
ルパン三世の作者。

**UK**
これだから、お父さんが入ったあとのお風呂は嫌なのよ。

**リバティ**
インドの国技。リバティ、リバティ、リバティ……。

# 向こう三軒両隣り

連載 第六回

様々な紆余曲折を経て、ついに東京へたどりついた大岩田家。当主の強彦、その妻、華絵、娘のフミ子、そしてそのフィアンセであるモートマン(工作機械)の4人による新しい生活のスタートである。

東京での新生活の、その最初の夜、大岩田家の伝統行事である〝お祖父見〟が行われた。何か出来事があると、このお祖父見を行なうのが大岩田家のならわしなのである。縁側に月見ダンゴを並べ、ススキの束を飾り、強力天体望遠鏡を用意した。強彦〟その天体望遠鏡をのぞきながら、パンパンと手を叩いた。

**強彦**「おじいさん、おかげさまで、我が一家も無事に東京につくことができました」

代わって華絵も天体望遠鏡をのぞく。

**華絵**「これからもがんばりますので、おじいさんもがんばってください」

実を言うと、大岩田家の祖父は宇宙飛行士であり、白鳥座のブラックホール探検に出かけ、そのままブラックホールに吸い込まれてしまったのだ。事象の地平線と呼ばれるブラックホールは、光も出てこられないような超重力地帯。そのため大岩田家の祖父、強彦右衛門はブラックホールに吸い込まれたとたん、一瞬にして素粒子にまで分解されてしまったが、きわめて強い重力のせいで時間の進み方が事実上ゼロになっているために、吸い込まれる直前の姿が、今でも地上から観察できるのである。強力天体望遠鏡のスコープから見える強彦右衛門は、生きていれば百歳以上だが、いまだに若々しく、力いっぱい悲鳴をあげている様子がよくわかるのだ。

**フミ子**「なんだかよくわからないけど、これって、SFドラマでもあったのね」

**強彦**「(しみじみと)そうとも。だいたい、おまえのフィアンセが工作機械だってあたりから話がおかしくなってきたんだ」

**華絵**「そうですとも。おまえのせいで、お母さんがどんなに苦労したことか」

**フミ子**「そんなこというなんて、お父さんもお母さんもひどい、ひどいわ！」

泣きながら外へ飛び出していくフミ子。強彦も華絵も、またか、という表情で顔を見合わせる。モートマン、黙っている。

**強彦**「車に気をつけるんだぞ」

**華絵**「朝ご飯までには戻るのよ」

翌朝。強彦、さっそうと会社へ出かける。

**強彦**「おはようございます。愛知支店あたりから本社勤務を命じられました大岩田強彦です。以後よろしくお願いします」

**課長**「おーい、また変なのがきたぞ」

**強彦**「?」

(続く)

# 大募集だよ、おっ母さん

**お題：エレベーターシャフト**
**ポチ、生け贄**

悪の秘密結社、エレベーターシャフト団。世界の征服を虎視眈々と狙う犯罪組織が、お江戸の外れに居を構えておりました。

**八五郎**　ご隠居、ご隠居ぉー！

**ご隠居**　八っつぁんじゃないか。どうしたんだいそんなあわてて。

**八五郎**　ご隠居！　大変です、岡っ引きの奴らがあっしらのアジトにガサ入れを！

**ご隠居**　なんですと！　今アジトには、わしの愛犬ポチが遊びに行ってるんですぞ！

**八五郎**　そいつはいけにぇ！

超ダッシュでアジトに向かう八五郎とご隠居。しかし二人がアジトに着いたときすでにアジトは潰され、岡っ引きたちは引きあげこいたあとでありました。

**ご隠居**　ポ、ポチッ！

**八五郎**　こいつはひでえ。

**ご隠居**　八っつぁん！　は、早く手当てしてやってくれ！

**八五郎**　しかしこりゃあ犬だけに、血がドッグドッグ出てきて、止まりませんぜ。

**ご隠居**　つまんないこと言ってないで、早く手当てを！

**八五郎**　しかし、この血がどうにかならんことには……あれ？

**ご隠居**　ポ、ポチーッ！

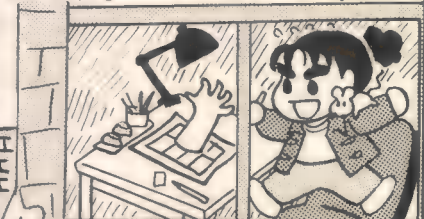
**八五郎**　心臓マッサージだ！

**ご隠居**　まだ助かるのか!?

**八五郎**　犬だけに、もうわんチャンスあるかもしれません。

## 松本マッチーの 首チョンパ劇場

これって、地割れじゃない?

●えーと、あの、やっぱり、わ、わたしのせいですか、ジョーダンですよね（みやち）

○月△日
『Dungeon Toon』第1回のスクリプト（セリフ部分の文字原稿）終了。右手が死ぬ。
そう私は手書き入稿なのだ。

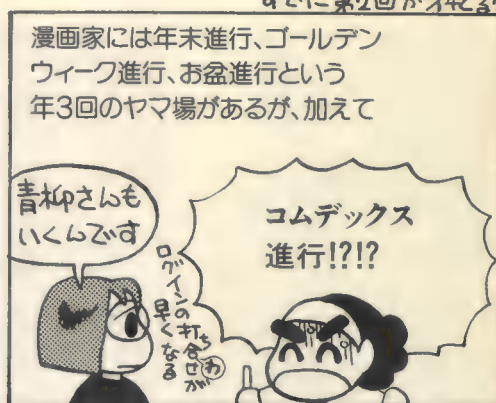
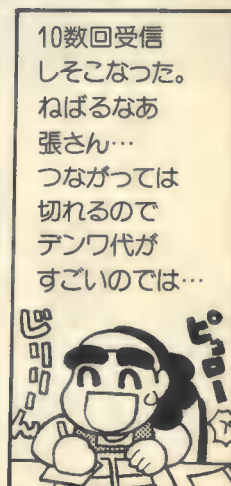
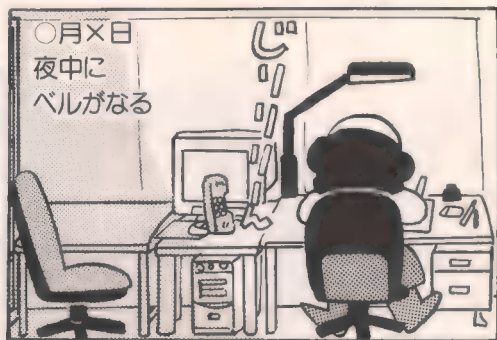
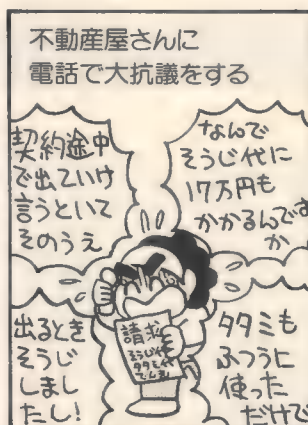
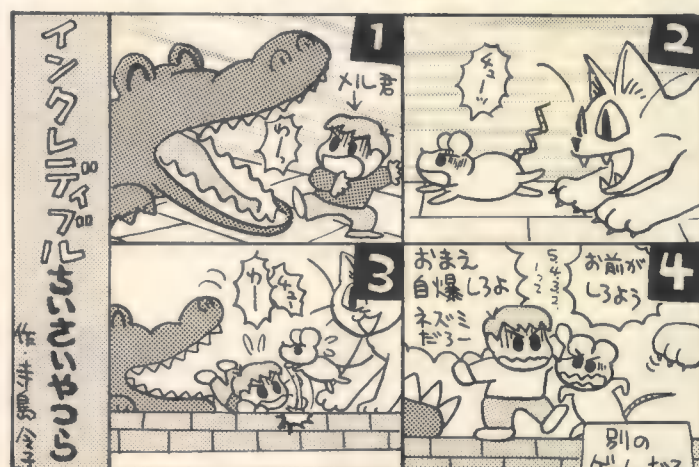
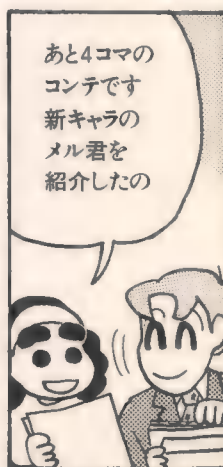
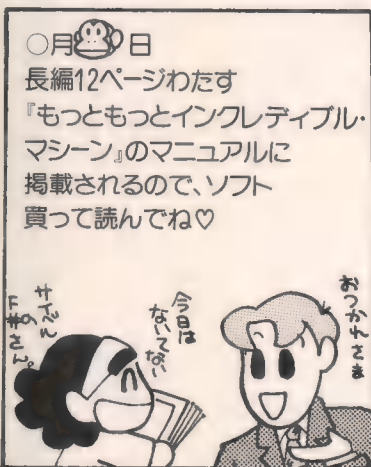
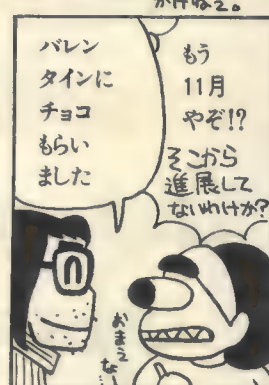
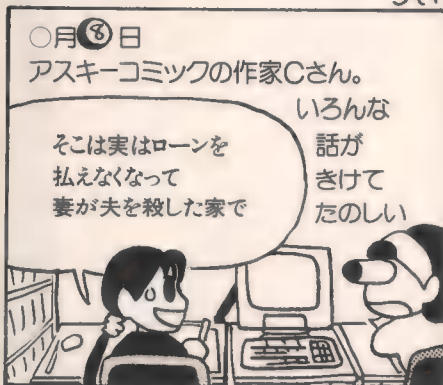
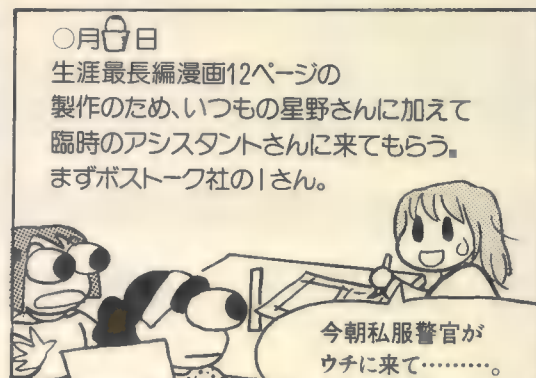
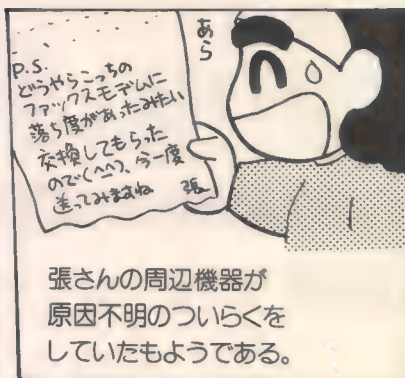
1回目のあとお休み入れます………
すまんす…
すでに第2回がオわるな

漫画家には年末進行、ゴールデンウィーク進行、お盆進行という年3回のヤマ場があるが、加えて
青柳さんもいくんです
コムデックス進行!?!?
ログインの打ち合わせが早くなる
世の中にはコミケ進行もあるとか

10数回受信しそこなった。ねばるなあ張さん…つながっては切れるのでデンワ代がすごいのでは…

ついらくって うつるのか。

かけねえ。

しかもスーツ

しかしあまりにヒドイぞ 元・大家さんと不動産屋さん。ひきさがる気はないぞ――。

●この先もドロ沼化しそうな寺島先生にお手紙を!!

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 (株)アスキー ログイン編集部 墜落日誌係

# Reader's impression

## 読者が選ぶTOP10投票ソフトリスト

## 9月分

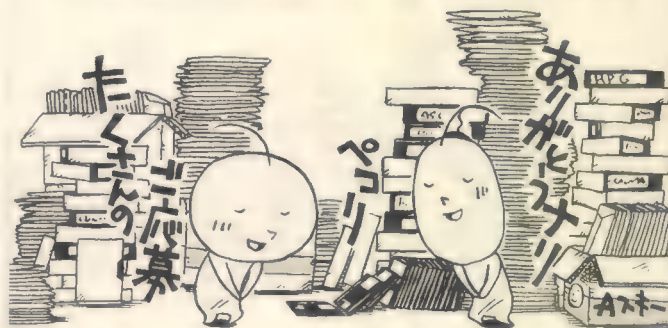
| 番号 | ソフト名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 107 | 学園ソドム ～教室の牝奴隷達～ | PIL |
| 108 | ガラスの運命 | FMC |
| 109 | 緊縛の館 | XYZ |
| 110 | 拘束 ～悦びの淫液～ | ペルシャソフト |
| 111 | Dangel | ミンク |
| 112 | トキオ2 | アートディンク |
| 113 | パノラマ探偵ゲーム 怪盗Q | フリップフロップ/アスキー |
| 114 | パワードール2ダッシュ | 工画堂スタジオ |
| 115 | Figure 奪われた放課後 | シルキーズ |
| 116 | 麻雀幻想曲III | アクティブ |

協力：コンピューターソフトウェアショップ Z・Z（TEL 03-[illegible]-7922）

**投票方法**

このリストは、'95年度"読者が選ぶTOP10"の投票用のものです。'95年度の対象となるソフトは、'95年1月1日から'95年12月31日までに発売された、パソコンのゲーム作品です。この中には移植版やデータ集、マップ集などは含みません。ただし移植版でも、発売元がオリジナル版のメーカーと違う場合は、オリジナルとして扱います。投票方法は、①このリストの中から、最も気に入ったソフトを選び出す。②そのソフトの個別番号を、アンケートはがきの"読者が選ぶTOP10"の投票欄に書く。③そのはがきを投函する(切手不用)、となっています。投票には、必ず本誌とじ込みのアンケートはがきを使用してください。官製はがきや私製はがき、または'95年5号以前のアンケートはがきはすべて無効です。また、複数のゲームの個別番号やゲーム名を書いても無効となります。これらの点に気をつけて、どんどん投票してください。読者のみなさんの熱い思いのこもった1票をお待ちしております。

## アスキーエンターテインメ君とントソフトウェアコンテスト君の
# アスキーエンターテインメントソフトウェアコンテスト応募終了のお知らせ

**アスキーエンターテインメ君**（以下、ア（後略）君）こんにちはー。
**ントソフトウエアコンテスト君**（以下、ン（後略）君）はじめましてー。でも、僕たちの名前って、何も考えずにつけた名前って感じだよね。
**ア（後略）君**　うん、そうだね。
**ン（後略）君**　……。
**ア（後略）君**　さあ、気を取り直して。さて、ン（後略）君。いよいよアスキー エンターテインメント ソフトウエア コンテストの締め切りが終わったね。
**ン（後略）君**　そうだね、でもいちいち"アスキー エンターテインメント ソフトウエア コンテスト"とか言ってると、舌かんで死んじゃうから、以下はAコンにしようね。
**ア（後略）君**　そうだね。で、Aコンの締切が終わったわけだけど、どうかね、状況のほうは。
**ン（後略）君**　たくさん来たよ。
**ア（後略）君**　どれくらい？
**ン（後略）君**　えっとね……、実はこれを書いてる時点では締切終わってないのね。あはは。でも、10月に入ってからは、毎日50とか100ぐらい来てたよ。このぶんでいくと、締切時点では、スッゴイ数になってるね。きっと。
**ア（後略）君**　なるほど。でも、それだけ来たってことは、結構、すばらしげな作品も来てるんでしょ。
**ン（後略）君**　そりゃもう。「キミ、いい体してるじゃん、アスキー来ない？」って誘いたいぐらい、ステキな作品を送って来てくれた人がたくさん……。いっぱいいいたのさ。
**ア（後略）君**　体？
**ン（後略）君**　いやいや、ゴメン、違くて。私的な感情が出ちゃったよ。いい体してるの部分を"いい作品作る"に入れ替えて、もう一度お読みください。
**ア（後略）君**　ください。
**ン（後略）君**　オーケー？
**ア（後略）君**　オーケー。そりゃ、ゴイスなことだなあ。これから、そういう人と契約しまくって、アスキーはガッポンガッポンの、ほーくほくだね。
**ン（後略）君**　借金返せるね。
**ア（後略）君**　スリャッ!!
**ン（後略）君**　ぐはっ！　なっ、なにをいきなり……。
**ア（後略）君**　この口か？　この口が言ったんか？　もう言うな!!
**ン（後略）君**　ひぃぃぃ、もう言いませんー。
**ア（後略）君**　はあはあ。話がちっとも進まんな。
**ン（後略）君**　……。
**ア（後略）君**　でもまあ、たくさんのクリエイターが参加してくれて、大変有意義なコンテストにはなったよね。
**ン（後略）君**　アスキーにとってもね……はっ！　……いやいや、ホントにそうだね。これだけクリエイターをめざしている人がいるんだから、日本のコンピュータ業界は安泰と言ってもいいだろうね。
**ア（後略）君**　そうだね。今回のAコンに作品を応募してくれた人のなかから、ビル・ゲイツみたいな人が出るといいねえ。
**ン（後略）君**　出るでしょ。きっと。
**ア（後略）君**　そうなれば、このコンテストをやった意味もあるというもんだ。
**ン（後略）君**　でも、毎年こんなコンテストをやれば、毎年すっげークリエイターが出てくるよね。
**ア（後略）君**　クスクス……。
**ン（後略）君**　なに、笑ってるの？
**ア（後略）君**　実はね……。
**ン（後略）君**　なに、なにぃー？
**ア（後略）君**　実は来年もAコンをやるのさっ！
**ン（後略）君**　マジマジマジー？
**ア（後略）君**　そんなワケで、来年もAコンは開催されます。詳しい告知は、1996年の1月下旬に、アスキーから出版されている各雑誌で発表します。今からお楽しみに。
**ン（後略）君**　すっげー、すっげー。

# SOFTLOG　調査協力店リスト

### 北海道・東北

- 九十九電機札幌　☎011-241-2299
- マツヤデンキ札幌中央店　☎011-222-5454
- ラルズプラザパソコンランド　☎011-221-8221
- 庄司デンキコンピュータ・中央　☎022-224-5591
- Comp City 仙台駅東口　☎022-291-4744
- デンコードー仙台本店　☎022-261-8111

### 東京

- R&Rメディア　☎03-3777-7335
- アイツー　☎03-3254-1214
- 石丸電気マイコンセンター　☎03-3251-0011
- コムMICRO COMPUTER SHINKO　☎03-3255-0450
- ジーズ　☎03-3313-7322
- J&P渋谷店　☎03-3496-4141
- J&P町田店　☎0427-23-1313
- 第一家電エイブルメディア館　☎03-3253-4191
- 富士音響マイコンセンターRAM　☎03-3255-7846
- T・ZONE新宿店　☎03-3342-1901
- ムラウチ　☎0426-42-6211

### 関東

- ダイオー あざみ野店 コンピュータ館　☎045-901-1901
- IC WORLD YOKOSUKA中央店　☎0468-26-2677
- ウェーブ・アイ湘南台店　☎0466-43-1771
- J&P津田沼店　☎0474-72-5211
- 多田屋サンピア店　☎0475-52-5561
- T・ZONE上尾店　☎048-774-0511
- パソコンランド21太田店　☎0276-45-0721
- パソコンランド21高崎店　☎0273-26-5221
- パソコンランド21前橋店　☎0272-21-2721

### 中部

- OAハウス フレンド　☎0762-45-4901
- うつのみや片町店マイコンコーナー　☎0762-21-6136
- カトー無線本店　☎052-264-1534
- 三洋堂書店上前津店　☎052-251-8334
- すみやパソコンアイランド　☎054-255-8819
- 九十九電機名古屋1号店　☎052-263-1655
- 九十九電機名古屋2号店　☎052-251-3399
- パソコンショップコムロード　☎052-263-5828
- 亀電本店　☎025-243-6500
- PiC ゲーム館　☎025-243-5135

### 大阪

- SRGスタンバイ Ver.7　☎06-641-7650
- J&P千里中央店　☎06-834-4141
- J&P高槻店　☎0726-85-1212
- J&P阪急三番街店　☎06-374-3311
- J&Pメディアランド　☎06-634-1511
- 上新電機せっつとんだ店　☎0726-93-7521
- 上新電機日本橋7ばん館　☎06-634-1171
- NaMUにっぽんばし　☎06-632-0351
- T・ZONE梅田店　☎06-345-3351

### 近畿

- せいでん三宮店PC-PORT　☎078-391-8171
- せいでんハーバーランド店PC-PORT　☎078-360-8800
- J&P京都寺町店　☎075-341-3571
- J&P姫路店　☎0792-22-1221
- J&P和歌山店　☎0734-28-1441
- 上新電機にしのみや店　☎0798-71-1171
- ニノミヤパソコンランド和歌山店　☎0734-23-6336
- ダイエー電器館パレックス　☎078-391-7911

### 中国・四国・九州

- アルファテック大分店　☎0975-38-2666
- カホマイコンセンター　☎092-714-5155
- ダイイチComCITY　☎082-248-4343
- ダイイチ高松パソコンCITY　☎0878-23-4311
- トキハマイコンセンター　☎0975-38-1111
- ベストコンピュータウンくまもと　☎096-322-4180
- ベストコンピュータウンふくおか　☎092-741-7677
- ベストコンピュータウンみやざき　☎0985-22-8325

## 今号のお題目：お絵描きツール for Windows MOCHA

祝『MOCHA』発売！？なんだかんだとありましたが、ついに発売されましたよ。よかったですねえ。つーことで青Pさん、紹介よろしく。

**青P**　うむ、長かったなあ。苦労話は多々あるが、そのことについて話しているとまた文字数が足りなくなる。さっさと本題に入ろう。

**コロ**　すでに前ふりが長いですよ。

**青P**　ホントだ。えーと、まあなんつーか、月並みな言葉だが芸術の秋だし、ちょうどいい時期に出てよかったんじゃないのってことで。

**コロ**　いいかげんだなあ。

**青P**　で、コロ助くん。宣伝も兼ねて何か描いてみないか？

**コロ**　イヤっす。

**青P**　最近妙に歯向かうなおまえ。挑戦なら受けてたつぜヘイヘイ！

**コロ**　結局バーチャっすか？

**庭山**　なにやってんです？

**青P**　やあ、ちょうどいいところに庭山が。どうだね庭山、芸術の秋に『MOCHA』で絵画なぞは。

**庭山**　えー、そういうの苦手なんですよー。しかもマウスででしょ？

**青P**　大丈夫だ。おまえでも使えるように、便利な描画ツールがたくさんあるから。しかも256色対応だぞ。ほれ、簡単にキレイなCGが描ける。

**庭山**　あ、ほんとだ。描いてみると結構面白いですねえ。あはは。

10種もの画像形式に対応。1677万色の画像も、256色、16色に変換してキレイに表示することができるのだ。

**青P**　BMP形式はもちろん、ARV形式など、多くの画像形式にも対応しているのだよ。

**庭山**　えーと、よくわからないけど面白いですねえ。あははー。

**青P**　そのほか、色数の変換や全体の色調の調整など、役立つ機能もたくさんあるぞ、ほれほれ。

**庭山**　コロ助くん、ほら見て見てー、猫、猫。カワイイでしょー。

**コロ**　庭山さん、ペンでただぐりぐり描いてるだけだよ……。

**青P**　聞けよ、人の話を。

**庭山**　でも、やっぱりマウスでしっかりと線を描くのは難しいわねー。慎重に慎重に……。

**コロ**　庭山さん、見てほら。堀内くんの女装写真。

**庭山**　あははー。すごいー。あ、曲がっちゃった。もうー。

**コロ**　庭山さん、見て見て。天野くんの女装写真。

**庭山**　あははー、こわいー。あ、はみだしちゃった。あーん、もうやめたやめたっ！　私やっぱりこうゆうの向いてないです。芸術の秋より食欲の秋のほうがいいわ。

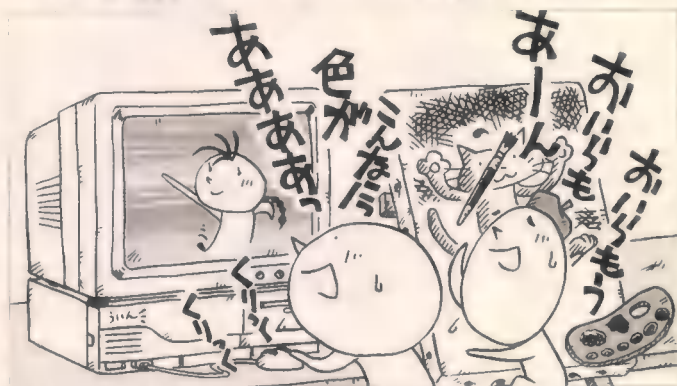
**青P**　結局そうなるか。でも、昔の人はこうも言ったぞ。天高く、ナントカ肥ゆる秋、と。まあ、お前の場合は秋に限らず——。

**庭山**　あはははははははははは。

**青P**　痛い……。笑いながら殴ることないじゃないかようー。

**コロ**　俺、何も言ってないのに……。

●対応機種：Windows
（要256色）
●価格：4980円［税込］

## ハイ描いてー　さあ塗ってー

イラスト：すがわら くにゆき

| LOGiN DISK&BOOK シリーズ好評発売中！ | ポリゴンを使ったゲームが作れる！ ポリゴンモデリングツクール 定価5500円 | キャラクターツクール98 RPGツクール Dante 98対応 定価4800円 |
|---|---|---|
| ゲーム作成用プログラム言語 マルチゲームScripter 定価6800円 | カラーアニメが手軽に楽しめる 16色ぱたぱたアニメツクール 定価5500円 | 音楽ツクール for Windows ログイン版MusicMagic 定価5800円 |
| ダンジョンRPGツクール だんだんダンジョン 定価5500円 | PC-9821で256色のお絵描き 256色お絵描きツール 定価4980円 | 音楽ツクール ログイン版ミュージアム 定価5500円 |
| 人気のフィールド型RPG作成ソフト RPGツクール Dante 98 定価5500円 | お絵描きツール ログイン版アートマスター コア 定価4800円 | 北海道連鎖殺人事件 オホーツクに消ゆ 98 定価3980円 |
| 簡単に紙芝居型ソフトが作れる アドベンチャーツクールII 定価5500円 | 未来予知占星術 ルル・ラブア監修 定価4980円 | D.Cコネクション 愛と死の迷路 定価4980円 |
| シューティングツクール 98 バカスカウォーズ　ハードディスク対応版 定価4800円 | パソコン易占いソフト 易占機関 日本占術協会常任理事　福田有宵監修 定価4800円 | [illegible]龍之介　探偵日記 琥珀色の遺言 西洋骨[illegible]連続殺人事件 定価4980円 |
| ポリゴン シューティングツクール 定価4800円 | 初心者のためのシュミレーションゲーム はじめての大戦略 定価4800円 | VIRTUA FIGHTER MANIAX for Windows 定価2980円 |

LOGiN DISK&BOOK シリーズに関するお問い合わせは
ログインソフト質問電話
☎03-5351-8224
※祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで

LOGiN DISK&BOOK シリーズは……
全国の大型書店、または書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください。もし、お近くの書店にない場合は、ご注文くださるか、
アスキー出版営業部
TEL.03-5351-8194までお問い合わせください。

# LOGiN 1995 No.23 12月1日号 EDITORIAL LOG

## さぁ、年末だぁ。買うなら今だぞ! って、何を買うのか? もち、ハードさ。

さぁ、年末は全国一斉お買い物モードだ。当然ながら、この時期はパソコンメーカーだって売りの時期だし、販売店も同様だ。阿波踊りでいうなれば、買うアホウに売るアホウ、同じアホなら買わなきゃソンソン。って、オレはアホはいやだな。というわけで次回の特集は、恒例年末ハード買い物大作戦の巻。ウィンドウズ95流行りの昨今、ハードはどんどんよくなっている。まぁ、どれを買ってもそこそこ遊べるんだけど、どーせ買うなら安く楽しく美しくだよな。次号は、ウィンドウズ95専用、対応のゲームもバンバン載せちゃうし。お楽しみだぜ。

**次号24号は予価560円で 12月1日(金)発売**

■■行人　塩崎剛三
■編■人　河野真太郎
■■■長　高橋義信
■副編集長　松本隆一／青柳昌行
■デスク　平林政司／梅本幸孝／堀井洋
■アートディレクター　田宮朋子
■編集スタッフ　宮地千里／三宅貴久／飯嶋玲子／仲丸真二／馬越美保／山内正啓／小川英明／佐竹正彦／原田一郎／岩尾学／村山誠一郎／松下淳／豊岡玲子／小野大／高島修／福永■／河辺研史／山田亜由美／澤村健／金平文宏／藤井雅浩／小松美和子／島村正人／本間比佐志／舟岡和弥／宮澤孝史／大澤良■／柴田尚／中島歩
■制作スタッフ　和光陽子／中藤崇／間野田晃成／西山哲也／加藤政明
■制作進行　樹村頼子／東谷保幸／栗原和子／櫛本義之／山本一正
■編集協力　小国真／青山邦宏／川村俊陽／堀之内由貴子／吉谷一幸／河田周平／堀口稔／渡部孝幸／寺田拓哉／佐藤幸治／石川理／岩濱正人／丸山文彦／久保裕絵／丸子かおり／柏崎虎太郎／西澤晶／岩見勝人／近藤健之／坪井さおり／永渕由紀／森山幸恵／福島慶総／鈴木雅貴／十川香織
■制作協力　admix／石指由美子／山本純代／ムーンドッグ・ファクトリー／やまだゆかり／太田浩一／前田明子／PAL-STUDIO／長崎光良／石光淳弥／Mir!／東京情報堂／安田稔／本田理恵／金子佐代子／川原朗子／薮ふく子／辻村晴子／片山尚史／鈴木葉月／斎藤かおり／山口浩司／井沢利昭／佐々木幸子／梶浦■子／■田研次／長島恒光／水田貴之／門治／渡辺芳子／クォーク東京オフィス
■アメリカ駐在　トム・ランドルフ
■ロンドン駐在　リック・ヘインズ
■大韓民国駐在　張綜哲
■フォトグラフ　加藤文哉／八木沢芳彦／木村早知子／吉田武／宮野知英／岡野浩之／小林伸／溝田誠／松本匡央／佐藤倫子
■イラスト　杠聡／川上富也／岩村実樹／玄妙兄弟／市川和彦／伝陽一郎／星■恵美子／瀧上園枝／鶴見としゆき／二木志乃／市川和彦／寺尾幸純／竹田和史／相馬宏充／安田稔／佐和健治／木俣冬／小河原亮／志水明子／大町光徳／木下ともたけ

■出版営業統轄部長　西澤幹雄
■出版総務統轄部長　別所聖一
■出版業務　望月紹良
■■告統括部長　小島文隆
■広告営業　大嶋清太／杉山淳一／市原孝／森英信／猪股徹也／山北宗平／大野真／三浦智子
■雑誌営業　玉舎直人／井上大介／村上英紀

■広 告 目 次

(株)アートディンク……92〜99
秋葉原エレクトリックパーツ……342
アプロード……336
伊■忠商事(株)……145
イリュージョン……132〜133
(株)ウエップシステム……86
AICスピリッツ……123・125
(株)エーエムティーサヴァン……104〜105
(株)SRGスタンバイ……338
NECインターチャネル……73・162
(株)エム・エー・シーハミングバードソフト…80
オークスヘブン……140〜141
OAハウスフレンド……329
(株)ガイナックス……表3
(株)クエスト……78〜79
(株)クレバリー……326〜327
(株)ケイエスエス……表2〜3・160〜161
ゲートアレイ……343
(株)ゲームバンク……74
(株)光栄……108〜115
(株)工画堂スタジオ……91
(株)コンパイル……116〜117
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会……70〜71
(有)サイベル……139
サンクス……337
(株)GAM……146
シェラパイオニア(株)……88〜89
(株)小学館……90
(株)スペースプロジェクト……136〜137
スペクトラム ホロバイト ジャパン(株)…100〜101
スミデン(株)……334
ソフトバンク(株)……81
(株)タキコーポレーション……129
タケル事務局……126〜128
(株)テイジイエル……120〜122
TTC……331
データウエスト(株)……118〜119
(有)天水ソフトウェア……144
電脳山城組……143
東京ゲームデザイナー学院……328
(株)ナユタ……124
日本クリエイト(株)……107
日本ファルコム(株)……76〜77
(株)日本マイコン流通センター……335
(株)ハイパークラフト……138
パソコンジャンプ……333
(株)ビー・アンド・エー……324〜325
ピコ……332
ビクターエンタテインメント(株)……82〜84
日立マクセル(株)……72
(株)フジヤエービック……339
プロップ通販……340
富士通(株)……75
(株)富士通パソコンシステムズ……87・106
(株)マイクロキャビン……85
(株)マイクロビジョン……102〜103
マイクロマウス(株)……142
松下電器産業(株)……表4
Uオフィス……134〜135
(株)リバーヒルソフト……130〜131
リバティー……330
(株)ワニブックス……341
●広告特集・スクールガイド
アイマックスアカデミー……69
アミューズメントメディア総合学院……63
(株)エニックスアカデミー……65
コンピュータ総合学園HAL……60
専門学校東京テクニカルカレッジ……66
日本工学院専門学校……64
ヒューマンクリエイティブスクール……61
専門学校山脇美術専門学院……68
代々木アニメーション学院……62
稚内北星学園短期大学……67
資料請求はがき……59

1025121

■メルコ
◎ DNS-1024J
■ SCSI-2/1024MB
定価¥84,800
P&A特価¥46,500

■メルコ
◎ DNS-526J
■ SCSI-2/526MB
定価¥46,000
P&A特価¥27,800

■I/O DATA
HDS-1G（増設用）
● 1GB
● SCSIケーブール付
定価¥69,800
P&A特価¥42,500

■ Logitec NEW
◎ SHD-BA 1000M
■ 11ms/256K
■ LHA-203付属
定価¥62,000
P&A特価¥42,500

■I/O DATA
■ HDS-540M/98
● SCSI-2/540MB
定価¥44,000
P&A特価¥28,800

■I/O DATA NEW
◎ HDS-IG/98
■ SCSI-2・I/F付/1GB
定価¥79,800
P&A特価¥46,500

## ハードディスク （送料¥1,000）

■緑電子
● V6-850-5L ¥49,800▶特価¥39,300
■ ICM
● LX-540DB 定価¥44,800▶特価¥28,800
● LX-1000DB 定価¥79,800▶特価¥46,000
● Inter-BS420（BX4内蔵） 定価¥29,800▶特価¥22,200
● Inter-BS540（BX4内蔵） 定価¥32,800▶特価¥24,500
● Inter-BS1000（BX4内蔵） 定価¥49,800▶特価¥37,000
● Inter-DR540（BX3/BA3内蔵） 定価¥49,800▶特価¥27,800
● Inter-DR850（BX3/BA[illegible]） 定価¥69,800▶特価¥42,600
● Inter-DR1000（BX3/BA3内蔵） 定価¥89,800▶特価¥54,800
● Inter-BR420（FEL内蔵） 定価¥52,800▶特価¥25,300
● Inter-BR540（FEL内蔵） 定価¥69,800▶特価¥28,000
● Inter-AR420（MAT内蔵） 定価¥54,800▶特価¥26,800
● Inter-AR540（MAT内蔵） 定価¥71,800▶特価¥28,800
● Pack-NX340（98Note内蔵） 定価¥35,[illegible]▶特価¥26,800
● Pack-NX500（98Note内蔵） 定価¥49,800▶特価¥37,000
● Pack-NX810（98Note内蔵） 定価¥79,800▶特価¥59,000
● Pack-EX250（EPSON PC内蔵） 定価¥29,800▶特価¥22,800
● Pack-EX340（EPSON PC内蔵） 定価¥35,800▶特価¥27,800
● Pack-EX500（EPSON PC[illegible]） ¥49,800▶特価¥38,800
■ロジテック
● SHD-BA540M 定価¥40,000▶特価¥27,800
● SHD-BA1000M 定価¥62,000▶特価¥42,500
● SHD-BA2000M 定価¥122,000▶特価¥83,500
● LHD-FL540K（BX3内[illegible]） 定価¥39,800▶特価¥20,800
● LHD-FL850K 定価¥53,800▶特価¥25,500
● LHD-FL1200K 定価¥69,800▶特価¥33,500
● LHA-FXKT（BX4用全員） 特価¥1,500
● LHD-NS520（98Note内蔵） 定価¥48,000▶特価¥31,500
● LHD-NS800 定価¥75,000▶特価¥45,500
● LHD-EN520（EPSON PC内蔵） ¥48,000▶特価¥31,500
● LHD-EN800 定価¥75,000▶特価¥45,500
■ I/O・DATA
● HDS-540M/98 定価¥44,000▶特価¥28,800
● HDS-540M（増設用） 定価¥34,000▶特価¥23,800
● HDS-1G（増設用） ¥69,800▶特価¥43,800
■ R&D
● CARD 520 ¥69,800▶特価¥34,800
■メルコ
● DNS-526J 定価¥46,000▶特価¥27,800
● DNS-828J 定価¥66,000▶特価¥38,000
● DNS-1024J 定価¥84,800▶特価¥46,800
● DSC-526J（増設用） ¥36,000▶特価¥23,800
● DSC-828J（増設用） 定価¥56,000▶特価¥33,500
● DSC-1024J（増設用） 定価¥74,800▶特価¥44,800
● DNG-515（BX4内蔵） ¥31,000▶特価¥24,200
● DNG-831（BX4内蔵） 定価¥34,800▶特価¥27,000
● DNG-1024（BX4内蔵） 定価¥47,000▶特価¥36,500
● DNG-1240（BX4内蔵） 定価¥49,800▶特価¥38,700
● DNF-515J（BX3内蔵） 定価¥34,800▶特価¥24,000
● DNC-A515（FEL/MAT内蔵） ¥34,000▶特価¥26,500
● DNC-B831（BX3内蔵） 定価¥37,000▶特価¥28,800
● DNC-B1240（BX3内蔵） 定価¥52,000▶特価¥40,500
● DNN-331J（98Note内蔵） 定価¥34,800▶特価¥23,200
● DNN-497J（98Note内蔵） 定価¥19,800▶特価¥33,200
● DNN-790J（98Note内蔵） 定価¥79,800▶特価¥53,200
● DEN-245J（EPSON PC内蔵） 定価¥29,800▶特価¥23,300
● DEN-331J（EPSON PC内蔵） 定価¥34,800▶特価¥27,000
● DEN-497J（EPSON PC内蔵） 定価¥49,800▶特価¥38,800

## MO （送料¥1,000）

■ Logitec
● LMO-400-98（230M） 定価¥87,000▶特価¥56,000
● LMO-150H-98（230M） 定価¥99,000▶特価¥65,000
● NEW LPD-650（PD） 定価¥118,000▶特価¥84,500
● NEW LZD-100（Zipドライブ） 定価¥29,800▶特価¥23,800
● LM-100Z5（Zipドライブ5枚入） 特価¥10,800
■メルコ
● MON-E230（128/230M） ¥79,000▶特価¥61,800
■ ICM
● PMO-230S-N（128/230M） 定価¥89,800▶特価¥66,800
● PMO-230X-NB（128/230M I/F付） 定価¥99,800▶特価¥73,800
● PDR-650N（PD/CD-ROM） 定価¥118,000▶特価¥87,800
● PDR-650NB（PD/CD-ROM I/F付） ¥128,000▶特価¥95,000

## CD-ROM （送料¥1,000）

■ Logitec
● SCD-430（4.4倍速） ¥28,000▶特価¥22,000
● LCD-600（6倍速） 定価¥54,800▶特価¥40,800
■メルコ
● CDS-4E（4倍速） 定価¥34,800▶特価¥23,200
● CND-4FB（F・ベイ用4倍速） ¥29,800▶特価¥21,600
■ I/O・DATA
● CDG-TX4A（4倍速） 定価¥29,800▶特価¥23,200
● CDG-TX4A・98（4倍速・I/F付） 定価¥37,500▶特価¥29,200
● CDG-TX4（4.4倍速） 定価¥34,800▶特価¥27,000
● CDG-TX4/98（4.4倍速・I/F付） 定価¥44,800▶特価¥34,800
● CDG-AB4（F・ベイ用・4倍速） ¥25,800▶特価¥21,200
■ ICM
● CD-660S-N（4.4倍速） 定価¥29,800▶特価¥20,800
● CD-660S-NB（4.4倍速・I/F付） ¥39,800▶特価¥27,800
■緑電子
● CXA-S-C（2[illegible]） ¥14,800▶特価¥12,800
● CXA-601-98（4倍速） 定価¥29,800▶特価¥24,800
● CXA-601-5L（4倍速・I/F付） ¥39,800▶特価¥34,800
● CXA-900-98（6倍速） 定価¥54,800▶特価¥45,600
● CXA-900-5A（6倍速・I/F付） ¥64,800▶特価¥56,800

## RAMディスク （下記以外の機種はTELください） （送料¥700）

■メルコ
● EAC-4M（Ap2/As2） 特価¥23,400
● EAX-8M（Ap2/As2） 特価¥40,400
● EMF-4M（Aa3,Ap3 他SIMM増設用） 特価¥17,100
● EMF-8M 特価¥34,300
● EMF-16M 特価¥68,800
● EMF-P4M（NEC,EPSON SIMM[illegible]用） 特価¥16,300
● EMF-P8M 特価¥31,000
● EMF-P16M 特価¥60,800
● EMW-P8M（NEC,EPSON Pentiumマシン用） 特価¥30,400
● EMW-P16M 特価¥59,800
● EFB-4M（BX2,BS2,BA2, Xe,Xs,Xp,Xn, Be,Bs） 特価¥16,300
● EFB-8M 特価¥32,000
● EFB-16M 特価¥63,100
● EXB-4M（BX2,BS2,BA2, Xe,Xs,Xp,Xn, Be,Bs） 特価¥19,300
● EXB-8M 特価¥35,800
● EXB-16M 特価¥68,400
● EAB-4000Y（Ap,As,Ae, BA,BX） 特価¥21,700
● EAB-12MY 特価¥56,000
● ECB-0M（Cb） 特価¥3,500
● ECB-8MJ（Cb） 特価¥33,400
● ESE-4MJ（CX Ce2 CS2） 特価¥19,300
● ESE-8MJ 特価¥33,500
● ESE-16MJ 特価¥62,000
● EC2-0M（Cb2） 特価¥3,500
● EC2-4M（Cb2） 特価¥19,300
● EC2-8M（Cb2） 特価¥33,500
● ECF-0M（Cf） 特価¥3,500
● ECF-8M（Cf） 特価¥38,800
● ENL-4M（Ld,Lt,Lt2, Na7,NL/A,Ne3） 特価¥19,300
● ENL-8M 特価¥35,[illegible]
● ECE-4000Y（Ca） 特価¥21,700
● EDA-4000Y（DA） 特価¥23,800
● EDS-4000S（DS） 特価¥23,100
● EDX-4000S（DX） 特価¥28,000
● EFA-4000Y（FA） 特価¥21,700
● EMJ-4000S 特価¥27,000
● EMJ-8000S 特価¥42,600
● ENP-4M（Np,Ns,Ne,Nd） 特価¥18,800
● ENP-8M（Np,Ns,Ne,Nd） 特価¥35,300
● ENP-16M（Np,Ns,Ne,Nd） 特価¥68,400
● ENR-4000T 特価¥20,200
● ENR-8000T 特価¥37,300
● ERE-4M（386/486） 特価¥23,700
● ERF-4M（SE,SR,FE,FS FR,MR,MS,MU） 特価¥23,700
● ERF-8M 特価¥38,800
● RCD-4000S（NOTE） 特価¥20,200
● XMC-2000T 特価¥10,200
● XRD-2M（EPSON PC） 特価¥10200
● XRD-4M（EPSON PC） 特価¥17,400
● XRH-8000（HG/HX） 特価¥32,500
● XRE-4000S（AR/AS/AU） 特価¥21,800
● XRF-4M（AU,AV） 特価¥17,100
● XRF-8M（AU,AV） 特価¥33,400
● XRF-16M（AU,AV） 特価¥65,900
■ I/Oデータ
● AP34-4M（Ap,As2） 特価¥23,400
● NE-SIM36-H4M（Ap,Ap3 SIMM） 特価¥17,100
● NE-SIM36-H8M 特価¥33,400
● NE-SIM36-H16M 特価¥67,500
● NE-SIM32-H4M（BX2,BS2,BA2 Xs,Xa,Xt,Xe Be,Bs） 特価¥15,700
● NE-SIM32-H8M 特価¥29,800
● NE-SIM32-H16M 特価¥59,700
● NE-SIMXA-4MX2（Xt,Xa,An） 特価¥34,000
● NE-SIMXA-8MX2（Xt,Xa,An） 特価¥67,100
● NE-SIMXB-4MX2（CX2 Xa12 Xa7e） 特価¥30,400
● NE-SIMXB-8MX2 特価¥59,100
● BA34-4M（Ap,As, Ae,BA, BX） 特価¥21,800
● BA34-8M 特価¥38,100
● BA34-12M 特価¥56,000
● Cb34-4M（Cb） 特価¥20,200
● Cb34-16M（Cb） 特価¥61,900
● CX34-4M（CX,Ce2,CS2） 特価¥19,000
● CX34-16M（CX,Ce2,CS2） ¥61,900
● Cf34-8M（Cf） 特価¥33,300
● Cf34-16M（Cf） 特価¥61,900
● Cb234-4M（Cb2） 特価¥18,700
● Cb234-8M（Cb2） 特価¥32,700
● Cb234-16M（Cb2） 特価¥61,500
● Ld34-16M（Ld,NL/A） 特価¥68,500
● EP-RB-4M（SE,SR,FE FR,FS,MR MS,MU,RS） 特価¥23,200
● EP-RB-8M 特価¥38,800
● EP-RB-16M 特価¥74,700
● EP-SIM327-4M（RA,RV） 特価¥15,700
● EP-SIM327-8M（RA,RV） 特価¥29,900
● EP-SIM327-16M（RA,RV） 特価¥59,800
● EP-SIM-2MY（286/386） 特価¥10,200
● EP-SIM-4MY（286/386） 特価¥17,200
● EP-SIM32-8M（HX/HG） 特価¥32,000
● EP-SIMn-4M（AR/AS/AU） 特価¥22,300
● EP-SIMAU-4M（AU,AV） 特価¥17,700
● EP-SIMAU-8M（AU,AV） 特価¥33,200
● EP-SIMAU-16M（AU,AV） 特価¥66,300
● Np34-4M（Np,Ns, NE2,Nd） 特価¥18,700
● Np34-8M 特価¥35,000
● Np34-16M 特価¥70,000
● NR34-4M（NS/R） 特価¥18,700
● PC34R-8M 特価¥41,600
● PIO-DA134-4MS（DA） 特価¥19,900
● PIO-DA134-8MS（DA） 特価¥36,800
● PIO-DA134-16MS（DA） 特価¥53,800
● PIO-DS134-4MS（DS） 特価¥20,000
● PIO-DX134S-4MT 特価¥26,000
● PIO-RX34-3MS（RX） 特価¥18,200
● PIO-SIM61-2MS 特価¥10,000
■セカンドキャッシュ
● NE-AP3-128K（AS3,AP3） 特価¥15,800
● NE-AP128K（AP2,AS2） 特価¥17,300

## 外付FDD （送料¥1,000）

■ Needs
● NFD-135V（3モード・3.5"×1） 特価¥12,800
● NFD-235V（3モード・3.5"×2） 特価¥20,800
● NFD-150（5"×1・ソフト切換） 特価¥17,800
● NFD-250（5"×2・ソフト切換） 特価¥29,800
● NFD-IM（FEL用 I/F） 特価¥6,800
● NFD-IMA（MAT用 I/F） 特価¥8,000
● NFD-IMC（マルチ用 I/F） 特価¥7,800
■ R&D
● FDD-5SZ/EP（FE/FR/FS[illegible],5"×1） 特価¥23,800
● FDD-5WZ/EP（FE/FR/FS専用,5"×2） 特価¥34,500
● FLB-3X（新Xaシリーズ/Xe10[illegible]増設FDD） 特価¥9,800
● BAY-511（BX4対応,ファイルベイ用5"×1） 特価¥15,800
● FDD-IMX（FEL,MAT,マルチ,CX2用 I/F） 特価¥7,500
■アルファデータ
● AD-F51SR（5"×1,ソフト切換） 特価¥18,800
● AD-F51WR（5"×2,ソフト切換） 特価¥28,800
● AD-F50FA（FA/FS/FX内[illegible]） 特価¥21,500
● AD-F51FB（ファイルベイ用,5"×1） 特価¥17,000
● AD-F35TF（3モード・Mateスロット用） 特価¥16,800
● AD-F35DB（MATE-B/Xシリーズ[illegible]用） 特価¥9,800
● AD-F35SR（3モード,3.5"×1） 特価¥13,800
● AD-F35WR（3モード,3.5"×2） 特価¥21,800
● AD-F1MT（FEL・MAT・マルチ用FDD I/F） 特価¥7,500

24時間プッシュホン価格情報 ☎03-3655-0821

## ODP＆コプロ （送料¥700）

■メルコ
● EUD-F0M（DA,RA21/51） 特価¥35,300
● EUD-F16M（DA,RA21/51+16Mメモリ） 特価¥86,500
● EUD-Q16M（DA,RA21/51+[illegible]メモリ） ¥77,600
● EUB-F0MS（BX,BA） 特価¥34,800
● EUB-F16MS（BX,BA+16Mメモリ） 特価¥85,600
● EUF-H0M（9801FA） 特価¥34,800
● EUF-H16M（9801FA+16Mメモリ） 特価¥85,500
● EUB-Q16M（BX+16Mメモリ） 特価¥77,600
● HRX-C120（DX,RX,EX,UX,VX） 特価¥26,200
● HAS-33TS（AS,AP,AP2,AS2,BP,他） 特価¥29,600
■アイオデータ
● PK-Cx486SRX2（FS/FX/DS/RS/ES/S1,S2） 特価¥24,800
● PK-A486BL75-L（DA,RA） 特価¥33,300
● PK-X486S50-L（RX/DX/UX/EX/VX） 特価¥19,300
● PK-A486Cx80-A（DA,RA） 特価¥20,600
● PK-NXC40-S（NX/C） 特価¥15,400
■コンピュータ・テクニカ
● ODP-100-AV-C（486NAU,NAV） 特価¥29,400
● ODP-100-Nd（Nd,Neファンユニット付） 特価¥55,200
● ODP-DX4-Nd-C（Nd,Ne2） 特価¥21,600
● ODP-DX4-NA-S（NA,NA/C） 特価¥56,600
■アセットコア
● VIPER Power MULTi VM-4（CS2） 特価¥54,300
● VIPER Power MULTi Ce4（Ce2） 特価¥54,300
● VIPER Power MULTi CX2（CX） 特価¥26,000
● VIPER Power MULTi CX4（CX） 特価¥41,400
● VIPER X TYPE P（DA,RA,3865,V,GS） 特価¥12,400
● VIPER MAX Drive Su V100（NAV,NAU） 特価¥54,300
● VIPER MAX Drive Su V 75（NAS） 特価¥50,400
■インテル
● JBOX-DX4 ODP75 特価¥17,900
● JBOX-DX2 ODP100 特価¥26,600
● JBOX-P ODP5V63 特価¥26,600
● JBOX-P ODP5V83-S/-K 特価¥29,800

## SCSIインターフェイス （送料¥700）

● LHA-203（ロジテック,デスクトップ用） 特価¥10,800
● LHA-N151（ロジテック,ノート用） 特価¥18,600
● LPM-SCS12（ロジテック,PCMCIAスロット用） 特価¥18,600
● MDC-925L（[illegible]子,デスクトップ用） 特価¥18,000
● MDC-554NA（緑電子,ノート[illegible]） 特価¥16,000
● PCSC-2（I/Oデータ,PCMCIAすロット用） 特価¥17,000
● SC-98（I/Oデータ,セカンドバス用） 特価¥10,800
● IFN-SCY（メルコ,デスクトップ用） 特価¥11,200
● Ready SCSI98（デスクトップ用,ケーブル付） 特価¥20,800
● PCI SCSI MASTER98（PCIバス用,ケーブル付） 特価¥30,800

## サウンドボード＆アンプ付スピーカーユニット （送料¥700）

①MC6600ハッピーセット（20セットのみ）
■ MC-6600
● PSNEC-25 PIN（RS232Cケーブル）
■ MSP-2G（スピーカー）
合計（定価）¥62,100▶特価¥29,800

②MC6600ハッピーセット2（25セットのみ）
■ MC-6600
■ HW98 MIDIⅡ（I/F）
■ MDN 8PIN
● MSP-2G
合計（定価）¥77,400▶特価¥39,800

〈FM音源ボード〉
● PC-9801-86（NEC） 定価¥25,000▶特価¥20,000
● GAME ORCHESTRA JOY2 定価¥16,800▶特価¥12,100
● MIDI ORCHESTRA MIDI-3（FM,MIDI I/F） 特価¥21,000
● PFC-98（C・テクニカ,FM・PCM[illegible]カード） 特価¥27,100
● サウンド・カード98（パナソニック,FM・PCM[illegible]カード） 特価¥24,800
● WAVE MASTER（FM,PCM,SCSIⅡ I/F） 定価¥26,800▶特価¥22,300
● LPM-Su98（ロジテック,FM・PCM[illegible]カード） ¥22,800
● WMCard（FM,PCM,SCSI2 I/Fカード） ¥32,800
● Card 86（FM,PCM,"9801-86互換"カード） 特価¥24,800
● Second Bus 86（I/Oセカンドバス用,M,PCM,MIDI音源） 特価¥23,300
〈MIDI[illegible]〉
● HW-98MIDIⅡ（MIDI I/F） 特価¥10,300
● MC55PCM（GM/GS対応音源搭載MIDI I/F） 特価¥28,600
● MC77PCM（GM/GS対応音源搭載MIDI I/F） 特価¥41,000
● MC6600（GM/GS対応音源モジュール） 特価¥35,800
● ミュージ郎88Pro（ローランド） 特価¥120,000
● ミュージ郎88VL（ローランド） 特価¥79,800
● SC-55MKⅡ（ローランド） 特価¥44,600
● SC-88（ローランド） 特価¥73,500
● SCP-55（ローランド,PCMCIAカード,MIDI） 特価¥39,800
● CBX-50W（ヤマハ） 特価¥49,000
● MIDI MASTER（MIDI音源モジュール,W・MASTER用） 特価¥10,800
〈アンプ付スピーカー・ユニット〉
● MS-3000（30W×2） 定価¥16,800▶特価¥11,500
● YST-M5（ヤマハ,30W×2） 定価¥8,000▶特価¥6,400
● YST-MSW10（25W,スーパーウーハーシステム） 特価¥11,000
● MSP-52（関西電機,5W×2） 定価¥8,900▶特価¥5,980
● ATC-SP33（Aテクニカ,4W×2） 定価¥15,000▶特価¥7,[illegible]
● ATC-SP35（Aテクニカ,4W×2,収納タイプ） 定価¥15,000▶特価¥7,500
● SUHF-505（マイクロライン,5W×2） 特価¥3,400
● DS-51P（ダイヤトーン,5W×2） 定価¥15,000▶特価¥9,800
〈サウンド・ブラスター〉
● Sound Boaster 16/98 定価¥24,800▶特価¥14,300
● SB 16AYM/98 定価¥29,800▶特価¥19,500
● SB-YM/J（FM音源チップ） 定価¥4,800▶特価¥4,400
● SB-WB2/J（MIDI音源チップ） 特価¥14,100
● DB50XG（ヤマハMIDI・GMXG音源チップ） 特価¥23,200

## ソフトウェア （送料¥700）

〈ワープロ＆統合ソフト〉
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows（CD版） 特価¥31,000
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows（FD版） ¥37,400
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows（乗換CD版） 特価¥20,800
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows（乗換FD版） 特価¥25,000
● 一太郎 dash2 for win 特価¥25,300
● 一太郎 dash2 for win（乗換版） 特価¥16,900
● New オーロラエース for win 特価¥4,480
● MS-Office Professional 特価¥59,700
〈データベース〉
● The CARD6（毛筆パワーキット付） 特価¥15,400
〈表計算〉
● Loutus 1-2-3 R5J（Windows） 特価¥38,800
● ジャスト三四六 Ver.1.1 r2 for Win 特価¥8,200
〈グラフィック〉
● 花子 Ver.3.1 for Win 特価¥29,800
〈OS・言語〉
● MS-DOS 6.2 基本機能セット（NEC） ¥8,500
● MS-DOS 6 基本機能セット（EPSON） 特価¥9,600
● MS-WINDOWS Ver.3.1（EPSON） 特価¥15,800
● MS-WINDOWS Ver.3.1（マイクロソフト） ¥14,100
● MS-WINDOWS Ver.3.1（NEC） 特価¥16,300
● MS-VISUAL BASIC for Windows 特価¥28,500
● TURBO C⁺⁺ Ver.4 for DOS 特価¥19,600
● Delphi for win 特価¥20,500
〈通信〉
● まいとーく for windows Ver.1.2 特価¥16,800
〈エディター・ユーティリティー〉
● ザノートンユーティリティ Ver.8.0j 特価¥9,400
● RAM DOUBLER 特価¥8,[illegible]
● WZ Editer 特価¥7,[illegible]
〈その他〉
● てきぱきマム4（[illegible]） 特価¥7,200
● らくらく家計簿 ゆとりちゃん for Win 特価¥6,400
● Disk XⅡ Ver.4.0 特価¥6,300
● CD-BLITZ（日本語バージョンCD版） 特価¥4,200
● ドキュメントメーカー V1.5 for Win 特価¥5,800
● MAP FAN 特価¥10,600

## P&Aオリジナル特選パソコンラック＆OAチェアー （消費税込み）（送料無料、離島を除く）

※キャスター付、5段、17"モニターOK、色（グレー）。
※上から2番目[illegible]移動可能。

■キャスター付、4段、17"モニターOK、色（グレー）。
※スライドマウステーブル、中棚板は2段階移動可能。

※ラック、チェアー持ち帰り可能です。ご来店下さい。

## 通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）

〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。■現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
■銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。（電信扱いでお振込み下さい。）

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576 （株）ビー・アンド・エー

南口 徒歩2分
至秋葉原
JR新小岩駅
バスターミナル
住友BK
東海BK
リフ
北海道拓殖BK
ローソン
P&A新本店
蔵前通り
至千葉

低金利クレジット率

| 回数 | 3 | 6 | 10 | 12 | 15 | 24 | 36 | 48 | 60 | 72 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 手数料 | 2.6 | 3.0 | 4.2 | 4.89 | 6.5 | 10.0 | 14.3 | 18.9 | 24.3 | 31.8 |

（※車でお越しの場合は北海道拓殖BK前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料（10万円まで900円）要〉をご利用下さい。

Windows95
無料アップグレードキャンペーン
実施中／12月31日迄
対象機種：Xa／Xe10／Cb2／Cx2
DESKPOWER／各種ノート他

★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

## NEC 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。

### PC-9821Xe10/S15 ゲームセット

Win95 無料アップグレード

- PC-9821Xe10/S15 定価¥248,000
- PC-9821XE-E02（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- PC-9801-86（サウンドボード） 定価¥ 25,000
- アンプ内蔵スピーカ 定価¥ 5,800
- 同級生II 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 定価¥ 9,800
- フィギュア 定価¥ 7,800
- 遺作 定価¥ 8,800
- デンジェル 定価¥ 8,800
- 夢幻泡影 定価¥ 7,500
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- FD 50枚 定価¥ 6,800

合計定価¥355,900
セット特価 ¥223,000

| 15回 | 初¥10,227 | 月¥10,100×14 | ボ¥51,000×2 |
|---|---|---|---|
| 24回 | 初¥11,146 | 月¥10,900×23 | ボ なし |

### PC-9821Xe10/S15基本セット

- PC-9821Xe10/S15
- PC-9821XE-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥304,200
セット特価 ¥183,000

| 12回 | 初¥10,103 | 月¥10,100×11 | ボ¥41,000×2 |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥12,397 | 月¥10,600×19 | ボ なし |

### PC-9821Xe10/S15ワープロセット

- PC-9821Xe10/S15
- ソフトインストール済 一太郎Ver6.3 ワープロ 三四六 花子
- MJ-500C プリンタ
- プリンタケーブル
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥399,600
セット特価 ¥215,000

| 15回 | 初¥10,528 | 月¥10,300×14 | ボ¥45,000×2 |
|---|---|---|---|
| 24回 | 初¥11,159 | 月¥10,500×23 | ボ なし |

### PC-9821Xa7e/S15 ゲームセット

- PC-9821Xa7e/S15 定価¥298,000
- PC-9821XA-E02（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- PC-9801-86（サウンドボード） 定価¥ 25,000
- アンプ内蔵スピーカ 定価¥ 5,800
- 同級生II 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 定価¥ 9,800
- フィギュア 定価¥ 7,800
- 遺作 定価¥ 8,800
- デンジェル 定価¥ 8,800
- 夢幻泡影 定価¥ 7,500
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- FD 50枚 定価¥ 6,800

合計定価¥405,900
セット特価 ¥265,000

| 18回 | 初¥10,310 | 月¥ 9,800×17 | ボ¥43,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥12,415 | 月¥10,600×29 | ボ なし |

### PC-9821Xa7e/S15基本セット

- PC-9821Xa7e/S15
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥354,200
セット特価 ¥225,000

| 15回 | 初¥10,539 | 月¥10,300×14 | ボ¥50,000×2 |
|---|---|---|---|
| 24回 | 初¥12,295 | 月¥10,900×23 | ボ なし |

### PC-9821Xa7/C8基本セット

- PC-9821Xa7/C8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥424,000
セット特価 ¥258,000

| 18回 | 初¥10,246 | 月¥ 9,800×17 | ボ¥40,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥11,639 | 月¥10,300×29 | ボ なし |

### PC-9821Xe10/4基本セット

- PC-9821Xe10/4
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XE-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥289,000
セット特価 ¥168,000

| 12回 | 初¥10,003 | 月¥ 9,900×11 | ボ¥34,000×2 |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥11,276 | 月¥10,800×17 | ボ なし |

### PC-9821Xe10/C4基本セット

- PC-9821Xe10/C4
- 17"マルチスキャンCRT
- PC-9821XE-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

合計定価¥374,000
セット特価 ¥189,800

| 12回 | 初¥10,392 | 月¥10,200×11 | ボ¥44,000×2 |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥12,571 | 月¥11,000×19 | ボ なし |

### PC-9821Xa7e/S17ゲームセット

- PC-9821Xa7e/S17
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- 妖獣戦記2
- 同級生2
- フィギュア
- 遺作
- デンジェル
- 夢幻泡影

合計定価¥445,900
セット特価 ¥288,000

| 20回 | 初¥11,086 | 月¥10,100×19 | ボ¥44,000×3 |
|---|---|---|---|
| 36回 | 初¥10,576 | 月¥ 9,700×35 | ボ なし |

### PC-9821Xa7e/S17基本セット

- PC-9821Xa7e/S17
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥394,200
セット特価 ¥248,000

| 18回 | 初¥10,516 | 月¥10,000×17 | ボ¥35,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥11,394 | 月¥ 9,900×29 | ボ なし |

### PC-9821Xa12/C12基本セット

- PC-9821Xa12/C12
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥649,000
セット特価 ¥398,000

| 24回 | 初¥10,976 | 月¥10,900×23 | ボ¥50,000×4 |
|---|---|---|---|
| 48回 | 初¥12,772 | 月¥10,300×47 | ボ なし |

### PC-9821Xa12/C8基本セット

- PC-9821Xa12/C8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥614,000
セット特価 ¥378,000

| 24回 | 初¥10,807 | 月¥10,100×23 | ボ¥49,000×4 |
|---|---|---|---|
| 42回 | 初¥13,117 | 月¥11,100×41 | ボ なし |

### PC-9821Xa7/C4ゲームセット

- PC-9821Xa7/C4
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- 妖獣戦記2
- 同級生2
- フィギュア
- デンジェル
- 遺作
- 夢幻泡影

合計定価¥445,700
セット特価 ¥278,000

| 18回 | 初¥10,039 | 月¥ 9,800×17 | ボ¥48,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥13,313 | 月¥11,100×29 | ボ なし |

### PC-9821Xa7/C4基本セット

- PC-9821Xa7/C4
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥394,000
セット特価 ¥238,000

| 18回 | 初¥10,286 | 月¥ 9,700×17 | ボ¥33,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥11,149 | 月¥ 9,500×29 | ボ なし |

### PC-9821Xa10/C12基本セット

- PC-9821Xa10/C12
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥609,000
セット特価 ¥378,000

| 24回 | 初¥10,407 | 月¥10,100×23 | ボ¥49,000×4 |
|---|---|---|---|
| 42回 | 初¥13,117 | 月¥11,100×41 | ボ なし |

### PC-9821Xa9/C8ゲームセット

- PC-9821Xa9/C8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD 50枚
- 同級生2
- 妖獣戦記2
- フィギュア
- デンジェル
- 遺作
- De.Fana

合計定価¥575,000
セット特価 ¥368,000

| 24回 | 初¥10,371 | 月¥10,000×23 | ボ¥47,000×4 |
|---|---|---|---|
| 42回 | 初¥14,386 | 月¥10,800×41 | ボ なし |

### PC-9821Xa9/C8基本セット

- PC-9821Xa9/C8
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥524,000
セット特価 ¥328,000

| 24回 | 初¥10,685 | 月¥10,200×23 | ボ¥34,000×4 |
|---|---|---|---|
| 36回 | 初¥11,673 | 月¥11,000×35 | ボ なし |

### PC-9821Xa9/C4基本セット

- PC-9821Xa9/C4
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9821XA-E02 増設ドライブ
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥484,000
セット特価 ¥299,800

| 20回 | 初¥10,334 | 月¥10,000×19 | ボ¥49,000×3 |
|---|---|---|---|
| 36回 | 初¥12,980 | 月¥10,000×35 | ボ なし |

## NEC 98MULTi CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

### PC-9821Cb2/B ゲームセット

- PC-9821Cb2/B 定価¥228,000
- PC-9821CB2-E01 増設ドライブ 定価¥ 15,000
- 同級生 2 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 定価¥ 9,800
- フィギュア 定価¥ 7,800
- 遺作 定価¥ 8,800
- デンジェル 定価¥ 8,800
- 夢幻泡影 定価¥ 7,500
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナ 定価¥ 2,000
- FD 50枚 定価¥ 6,800

合計定価¥307,100
セット特価 ¥178,000

| 12回 | 初¥10,126 | 月¥10,100×11 | ボ¥38,000×2 |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥11,608 | 月¥10,300×19 | ボ なし |

### PC-9821Cb2/B基本セット

- PC-9821Cb2/B
- PC-9821CB2-E01 増設ドライブ
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800相当
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥263,200
セット特価 ¥148,000

| 10回 | 初¥11,484 | 月¥11,400×9 | ボ¥50,000×1 |
|---|---|---|---|
| 18回 | 初¥ 9,583 | 月¥ 9,500×17 | ボ なし |

### PC-9821Cb2/T基本セット

- PC-9821Cb2/T
- PC-9821CB2-E01 増設ドライブ
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800相当
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥303,200
セット特価 ¥178,000

| 12回 | 初¥10,483 | 月¥10,200×11 | ボ¥37,000×2 |
|---|---|---|---|
| 20回 | 初¥11,237 | 月¥10,300×19 | ボ なし |

### PC-9821Cx2/S15T ゲームセット

- PC-9821Cx2/S15T 定価¥398,000
- PC-9821CX2-E01 増設ドライブ 定価¥ 15,000
- 同級生2 定価¥ 9,800
- 妖獣戦記2 定価¥ 9,800
- フィギュア 定価¥ 7,800
- 遺作 定価¥ 8,800
- デンジェル 定価¥ 8,800
- 夢幻泡影 定価¥ 7,500
- マウスパッド 定価¥ 2,800
- クリーナ 定価¥ 2,000
- FD 50枚 定価¥ 6,800

合計定価¥477,100
セット特価 ¥309,800

| 24回 | 初¥11,302 | 月¥10,000×23 | ボ¥30,000×4 |
|---|---|---|---|
| 36回 | 初¥11,884 | 月¥10,400×35 | ボ なし |

### PC-9821Cx2/S15T基本セット

- PC-9821Cx2/S15T
- PC-9821CX2-E01 増設ドライブ
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800相当
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

合計定価¥433,200
セット特価 ¥279,800

| 18回 | 初¥10,545 | 月¥10,000×17 | ボ¥47,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥11,361 | 月¥11,200×29 | ボ なし |

### PC-9821Cx2/S15B基本セット

- PC-9821Cx2/S15B
- PC-9821CX2-E01 増設ドライブ
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800相当
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥363,200
セット特価 ¥235,000

| 18回 | 初¥10,787 | 月¥10,000×17 | ボ¥30,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥10,495 | 月¥ 9,400×29 | ボ なし |

### PC-9821Cb2/M基本セット

- PC-9821Cb2/M
- PC-9821CB2-E01 増設ドライブ
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

合計定価¥333,200
セット特価 ¥199,800

| 12回 | 初¥10,372 | 月¥10,000×11 | ボ¥50,000×2 |
|---|---|---|---|
| 24回 | 初¥ 9,805 | 月¥ 9,700×23 | ボ なし |

### PC-9821Cx2/S17B基本セット

- PC-9821Cx2/S17B
- PC-9821CX2-E01 増設ドライブ
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800相当
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

合計定価¥403,200
セット特価 ¥258,000

| 18回 | 初¥10,246 | 月¥ 9,800×17 | ボ¥40,000×3 |
|---|---|---|---|
| 30回 | 初¥11,639 | 月¥10,300×29 | ボ なし |

### PC-9821Cx2/S17Tゲームセット

- PC-9821Cx2/S17T
- PC-9821CX2-E01 増設ドライブ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 50枚
- 妖獣戦記2
- 同級生2
- フィギュア
- 遺作
- デンジェル
- 夢幻泡影

合計定価¥517,100
セット特価 ¥335,000

| 24回 | 初¥10,543 | 月¥ 9,900×23 | ボ¥38,000×4 |
|---|---|---|---|
| 36回 | 初¥13,993 | 月¥11,200×35 | ボ なし |

### PC-9821Cx2/S17T基本セット

- PC-9821Cx2/S17T
- PC-9821CX2-E01 増設ドライブ
- ご希望のゲームソフト1本 定価¥9,800相当
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

合計定価¥473,200
セット特価 ¥305,000

| 20回 | 初¥10,279 | 月¥10,000×19 | ボ¥51,000×3 |
|---|---|---|---|
| 36回 | 初¥12,193 | 月¥10,200×35 | ボ なし |

パソコンショップ クレバリー
〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座1019565
【振込名義】株式会社クレバリー
お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00


★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

# NEC 98FELLOW他

## PC-9801BX4/U2 ゲームセット

- PC-9801BX4/U2 …… 定価¥98,000
- 15インチマルチスキャンCRT 定価¥69,800
- MS-DOS Ver6.2 定価¥12,000
- PC-9801-86 サウンドボード …… 定価¥25,000
- アンプ内蔵スピーカ 定価¥5,800
- [illegible]生2 定価¥9,800
- リビドー7 インパクト 定価¥8,800
- フィギュア 定価¥7,800
- 遺作 定価¥8,800
- デンシュル 定価¥8,800
- 真奈美 定価¥7,800
- マウス 定価¥4,800
- FD 50枚 定価¥6,800

■合計定価¥274,000
**セット特価 ¥165,000**
12回 初¥10,730 月¥10,000×11 ボ¥32,000×2
18回 初¥10,710 月¥10,700×17 ボ なし

## PC-9801BX4/U2基本セット

- PC-9801BX4/U2
- 15"マルチスキャンCRT
- MS-DOS Ver6.2
- SRN-F サウンドボード
- キーボードカバー
- マウス
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）

■合計定価¥224,600
**セット特価 ¥129,800**
10回 初¥10,393 月¥10,000×9 ボ¥45,000×1
15回 初¥10,239 月¥9,900×14 ボ なし

## PC-9801BX3/U2入門セット

- PC-9801BX3/U2
- 15"マルチスキャンCRT
- MS-DOS Ver6.2
- SRN-F サウンドボード
- マウス
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

限定3台
■合計定価¥210,200
**セット特価 ¥98,000**
10回 初¥11,651 月¥10,900×9 ボ なし
20回 初¥7,173 月¥5,700×19 ボ なし

## PC-9801BX4/U2/C-P基本セット

- PC-9801BX4/U2/C-P
- 15"マルチスキャンCRT
- MS-DOS Ver6.2
- SRN-F(サウンドボード)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- マウスパッド
- マウス
- クリーナ
- FD 10枚

Pentium63 新発売
■合計定価¥239,600
**セット特価 ¥168,000**
12回 初¥10,003 月¥9,900×11 ボ¥34,000×2
20回 初¥10,447 月¥9,800×19 ボ なし

## PC-9801BX4/U2-P基本セット

- PC-9801BX4/U2-P
- 15"マルチスキャンCRT
- MS-DOS Ver6.2
- SRN-F サウンドボード
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当）
- マウスパッド
- マウス
- クリーナ
- FD 10枚

Pentium63 新発売
■合計定価¥224,600
**セット特価 ¥155,000**
12回 初¥10,077 月¥9,700×11 ボ¥28,000×2
18回 初¥10,147 月¥10,000×17 ボ なし

## PC-9821Xs/C8W入門セット

- PC-9821Xs/C8W
- 15"マルチスキャンCRT
- PC-9801-86 サウンドボード
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

限定3台
■合計定価¥509,000
**セット特価 ¥138,000**
10回 初¥10,704 月¥10,400×9 ボ¥50,000×1
15回 初¥10,960 月¥10,500×14 ボ なし

## FM TOWNS Marty2 ゲームセット

- FM TOWNS マーティー2
- フラシマーカー2
- トリガー2
- De.Fana
- アリスの館3
- マウス
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

■合計定価¥111,600
**セット特価 ¥78,000**
10回 初¥9,175 月¥8,700×9 ボ なし
20回 初¥4,635 月¥4,600×19 ボ なし

# FUJITSU FMV & FM TOWNSⅡ

## FMV DESK POWERシリーズ

Win95 無料アップグレード

- ①DESK POWER C 定価¥228,000 特価~~¥129,800~~
- ②DESK POWER S 定価¥238,000 特価~~¥129,800~~
- ③DESK POWER SX 定価¥278,000 特価~~¥189,800~~
- ④DESK POWER H 定価¥318,000 特価~~¥219,800~~

## DESK POWER H プリンタセット

- DESK POWER H
- MJ-500C プリンタ
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト（サービス品）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

Win95 無料アップグレード
■合計定価¥387,800
**セット特価 ¥249,800**
18回 初¥10,121 月¥10,000×17 ボ¥36,000×3
30回 初¥11,218 月¥10,000×29 ボ なし

## DESK POWER SX プリンタセット

- DESK POWER SX
- MJ-500C プリンタ
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト（サービス品）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

Win95 無料アップグレード
■合計定価¥347,800
**セット特価 ¥219,800**
15回 初¥10,111 月¥10,100×14 ボ¥49,000×2
24回 初¥11,497 月¥10,700×23 ボ なし

## DESK POWER C プリンタセット

- DESK POWER C
- MJ-500C プリンタ
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト（サービス品）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

Win95 無料アップグレード
■合計定価¥297,800
**セット特価 ¥159,800**
12回 初¥9,506 月¥9,400×11 ボ¥32,000×2
18回 初¥11,052 月¥10,200×17 ボ なし

## DESK POWER S プリンタセット

- DESK POWER S
- MJ-500C プリンタ
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト（サービス品）
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

Win95 無料アップグレード
■合計定価¥307,800
**セット特価 ¥159,800**
12回 初¥9,836 月¥9,700×11 ボ¥31,000×2
18回 初¥11,051 月¥10,300×17 ボ なし

## FM TOWNSⅡ-Fresh FTゲームセット

- FM TOWNSⅡ Fresh FT
- フラシマーカー2
- 夢幻泡影
- 同級生2
- DPS全部
- トリガー2
- De.Fana
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD50枚

■合計定価¥394,900
**セット特価 ¥289,800**
18回 初¥10,775 月¥10,300×17 ボ¥49,000×3
30回 初¥11,606 月¥11,600×29 ボ なし

## FM TOWNSⅡ-Fresh FSゲームセット

- FM TOWNSⅡ Fresh FS
- フラシマーカー2
- 夢幻泡影
- 同級生2
- DPS全部
- トリガー2
- De.Fana
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD50枚

■合計定価¥364,900
**セット特価 ¥268,800**
18回 初¥10,082 月¥10,000×17 ボ¥43,000×3
30回 初¥12,831 月¥10,700×29 ボ なし

# 各種周辺機器（送料・消費税別途）

＊載っていない商品はお問い合わせください。

### ディスプレー

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| NEC | PC-KM173 | 特価¥69,800 |
| NEC | PC-KM153R | 特価¥45,800 |
| NEC | PC-KM154 | 特価¥68,800 |
| NEC | PC-KM174 | 特価¥109,800 |
| NEC | PC-TM151 | 特価¥58,800 |
| iiyama | MF-8515E | 特価¥37,500 |
| iiyama | MF-8517E | 特価¥60,800 |
| iiyama | MF-8617E | 特価¥68,000 |
| iiyama | MT-8617E | 特価¥82,800 |
| 富士通 | DM-1501FG | 特価¥34,800 |
| 富士通 | DM-1720FG | 特価¥49,800 |
| ソニー | CPD-15SF7 | 特価¥49,800 |
| ソニー | CPD-17SF7 | 特価¥83,000 |
| ソニー | GDM-17SE2T | クレバリー特価 |
| 三[illegible] | RD-17GⅡ | 特価¥97,800 |
| NANAO | Flex Scan 54T | 特価¥109,800 |

### プリンタ

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| エプソン | MJ-500C | 特価¥33,800 |
| エプソン | MJ-800C | 特価¥51,800 |
| エプソン | MJ-900C | 特価¥71,800 |
| エプソン | MJ-3000CU(キット付) | 特価¥108,000 |
| キヤノン | BJC-600J | 特価¥49,800 |
| キヤノン | BJC-400J | 特価¥38,000 |
| キヤノン | BJC-35V | 特価¥35,800 |
| キヤノン | BJ-30V | 特価¥25,800 |
| NEC | PC-PR101/J180 | 特価¥38,000 |
| NEC | PC-PR101/J110R | 特価¥28,800 |
| 富士通 | XJ-500 | 特価¥33,500 |

### ハードディスク

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| 緑電子 | V6-850-5L(外付) | 特価¥36,800 |
| I・O | HDS-540M(外付) | 特価¥25,000 |
| I・O | HDS-540M/98(I/F付) | 特価¥29,500 |
| I・O | HDS-1G(外付) | 特価¥43,500 |
| I・O | HDS-1G/98(I/F付) | 特価¥47,800 |
| メルコ | DNC-A831(BA3/BX3 BX4) | 特価¥29,800 |
| メルコ | DNC-A515(メイト/フェロー) | 特価¥26,800 |
| メルコ | DNG-515(BX4) | 特価¥24,800 |
| TAXAN | MD-850FE(フェロー) | 特価¥29,800 |
| エレコム | EN-500NR(98ノート) | 特価¥33,000 |

### 増設RAM

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| エレコム | PM-4B(フェロー/メイト) | 特価¥15,300 |
| エレコム | PM-8B(フェロー/メイト) | 特価¥28,000 |
| エレコム | PM-16B(フェロー/メイト) | 特価¥45,000 |
| エレコム | PM-4A(フェロー/メイト/DOS/V) | 特価¥16,800 |
| エレコム | PM-8A(フェロー/メイト/DOS/V) | 特価¥32,800 |
| エレコム | PM-16A(フェロー/メイト/DOS/V) | 特価¥51,500 |
| I・O | NE-SIM XA-4MX2 Xa7 Xa9 Xa10 | 特価¥33,500 |
| I・O | NE-SIM XA-8MX2 Xa7 Xa9 Xa10 | 特価¥65,000 |
| I・O | NE-SIM XA-16MX2 Xa7 Xa9 Xa10 | 特価¥129,800 |
| I・O | NE-SIM XB-4MX2 Cx2 Xa12 Xa7e | 特価¥30,800 |
| I・O | NE-SIM XB-8MX2 Cx2 Xa12 Xa7e | 特価¥59,300 |
| I・O | Cb234-4M(Cb2) | 特価¥19,000 |
| I・O | Cb234-8M(Cb2) | 特価¥32,800 |
| I・O | NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト) | 特価¥16,300 |
| I・O | NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト) | 特価¥29,800 |
| I・O | NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト) | 特価¥58,800 |
| I・O | NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト) | 特価¥17,600 |
| I・O | NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト) | 特価¥33,000 |
| I・O | NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト) | 特価¥66,500 |
| I・O | AP34-4M(As2/Ap2) | 特価¥23,500 |
| I・O | AP34-8M(As2/Ap2) | 特価¥39,800 |
| I・O | BA34-4M(BX/BA/As/Ap) | 特価¥22,300 |
| I・O | BA34-8M(BX/BA/As/Ap) | 特価¥37,500 |
| I・O | MC34-4M(Ce) | 特価¥22,300 |
| I・O | ML34-4M(S1/S2) | 特価¥21,800 |
| I・O | NP34-4M(Np/Ns/Ne2/Nd) | 特価¥19,000 |
| I・O | NP34-8M(Np/Ns/Ne2/Nd) | 特価¥34,500 |
| I・O | Ld34-4M(Na7/NX/Ne3/Lt2) | 特価¥19,000 |
| I・O | Ld34-8M(Na7/NX/Ne3/Lt2) | 特価¥34,500 |
| I・O | Cb34-4M(Cb) | 特価¥22,300 |
| I・O | Cx34-4M(Cx/Ce2/Cs2) | 特価¥22,300 |
| I・O | Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2) | 特価¥37,800 |
| I・O | FJ-SIM32-8MY(TOWNS) | 特価¥29,980 |
| I・O | DV-SIM36-4M(DOS/V) | 特価¥16,900 |
| I・O | DV-SIM36-8M(DOS/V) | 特価¥31,800 |

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください

### CD-ROM、MO & PD

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| I・O | CDG-TX4A(4倍速) | 特価¥24,500 |
| I・O | CDG-TX4A/98(I/F付) | 特価¥29,800 |
| I・O | CDG-AB4(4倍速ファイルベイ) | 特価¥22,800 |
| ICM | CD-660S-N(4.4倍速) | 特価¥24,500 |
| ICM | CD-660S-NB(I/F付) | 特価¥32,000 |
| ICM | CD-900S-N(6倍速) | 特価¥46,500 |
| ICM | CD-900S-NB(I/F付) | 特価¥53,800 |
| NEC | PC-CD600(6倍速) | 特価¥42,500 |
| NEC | PC-ODX(PD) | 特価¥89,800 |
| メルコ | NMB-S4F(ノート用) | 特価¥49,800 |
| ナカミチ | MBR-7.4PC | 特価¥31,800 |
| 緑 | CXA-602-98(4倍速) | 特価¥21,300 |
| 緑 | CXA-900-98(6倍速) | 特価¥39,800 |
| ICM | PDR-650N(PD) | 特価¥88,000 |
| ICM | PDR-650NB(I/F付) | 特価¥95,800 |
| I・O | RM-MO230F | 特価¥63,800 |
| メルコ | MON-E230 | 特価¥56,800 |

### 外付ドライブ & 増設ドライブ

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| NEC | PC-9821CB2-E01 | 特価¥13,000 |
| NEC | PC-9821CX2-E01 | 特価¥13,000 |
| NEC | PC-9821XE-E02 | 特価¥13,000 |
| NEC | PC-9821XA-E02 | 特価¥13,000 |
| NEC | PC-9821A2-E01 | 特価¥13,000 |
| NEC | PC-9821C2-E01 | 特価¥13,000 |
| NEC | PC-9821B-E01 | 特価¥13,000 |
| NEC | PC-9821Cx-E02 | 特価¥13,000 |
| R&D | FDD3SZ(3.5"1FDD) | 特価¥14,000 |
| R&D | FDD3WZ(3.5"2FDD) | 特価¥21,000 |
| R&D | FDD5SZ(5"1FDD) | 特価¥18,500 |
| R&D | FDD5WZ(5"2FDD) | 特価¥27,800 |
| R&D | FDD-1MX(FDDインターフェース) | 特価¥9,800 |
| R&D | FDD-1X(Xa/BX4/Xe10) | 特価¥8,000 |

### マルチメディア

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| エニックス | ESP-10AV(スピーカ) | 特価¥3,980 |
| ヤマハ | YST-M5(スピーカ) | 特価¥7,800 |
| アイワ | SC-C55(スピーカ) | 特価¥7,300 |
| NEC | PC-9801-86 | 特価¥19,800 |
| NEC | PC-9801-99(MPEGボード) | 特価¥43,800 |
| NEC | PC-9821CB2-B05(MPEG) | 特価¥24,000 |
| NEC | PC-9821CB2-B03(ビデオキャプチャー) | 特価¥31,800 |
| クリエイティブ | SB16.WB/98 | 特価¥22,500 |
| クリエイティブ | SB16.GA/98 | 特価¥23,300 |
| クリエイティブ | SB16.AYM/98 | 特価¥20,800 |
| カノープス | Power Window T64V | 特価¥28,000 |
| カノープス | Power Window T64V MP | 特価¥37,800 |
| カノープス | Power Window 864PCI | 特価¥19,800 |
| インテル | J BOX PODP 5V83 | 特価¥31,800 |

### スキャナ、モデム & ソフト他

| メーカー | 型番 | 価格 |
|---|---|---|
| キューヒック | Wave Master | 特価¥23,000 |
| キューヒック | Win Duo | 特価¥34,000 |
| メルコ | SRN-F | 特価¥15,000 |
| メルコ | MBN-D(MPEG) | 特価¥31,800 |
| I・O | MPG-98(MPEGボード) | 特価¥28,800 |
| I・O | GV-98SB | 特価¥26,800 |
| I・O | GA-DR2/98-L | 特価¥20,000 |
| I・O | GA-DR4/98-L | 特価¥27,300 |
| I・O | PCSC-Ⅱ(SCSIカード) | 特価¥19,800 |
| I・O | SC-98Ⅱ(SCSI-2 I/F) | 特価¥12,800 |
| EPSON | GT-5000WINP(スキャナ) | 特価¥44,800 |
| EPSON | GT-5000WINS(SCSI) | 特価¥44,800 |
| NEC | CMZ-144(モデム) | 特価¥15,800 |
| NEC | PC-9821CB2-04(モデム) | 特価¥16,800 |
| マイクロコム | V.34ESⅡ(28.8kbpsモデム) | 特価¥21,800 |
| アイワ | PV-BF144M2WW(モデム) | 特価¥15,000 |
| アイワ | PV-BF288M2WW(モデム) | 特価¥25,000 |
| I・O | PCFM-144(モデムカード) | 特価¥20,300 |
| I・O | DFM-288(モデム) | 特価¥24,500 |
| ジャスト | 一太郎Ver6.3 for Win | クレバリー特価 |
| マイクロソフト | MS-Windows95 | クレバリー特価 |
| マイクロソフト | マイクロソフトPLUS | クレバリー特価 |
| マイクロソフト | OFFICE for WIN95 スタンダード | クレバリー特価 |
| マイクロソフト | OFFICE for WIN95 Pro | クレバリー特価 |
| ローランド | ミュージ郎88VL | 特価¥69,800 |
| ローランド | ミュージ郎55ST | 特価¥48,800 |
| NEC | MS-DOS Ver5.0A | 特価¥7,800 |
| NEC | MS-DOS Ver6.2 | 特価¥9,800 |
| NEC | MS-Windows Ver3.1 | 特価¥15,900 |
|  | パソコンデスク(4種) | 特価¥12,800 |
|  | パソコンチェアー | 特価¥9,800 |

# パソコンゲームソフト高価買取り致します!!

**PC-98(3.5")& Windowsソフト高価買取**

【買取り応募手順】①住所・氏名・年令・印鑑・生年月日・電話番号・ソフト及びご覧の雑誌名を明記の上、郵便小包か宅急便でお送りください。②価格の査定後、買取り金額をご連絡致します（期間10日前後）③送金手数料として500円を買取り金額から差し引かせて頂きます

【ご注意】※ソフトは5本以上でお送りください。※箱・説明書・附属品は必ず同封してください。（ない場合は原則として買取りできません）※PC-98(3.5")・Windows用のソフト以外は買取り致しません。（ビジネスソフト不可）※買取り価格は、パッケージの状態や相場により変動致しますので予めご了承ください。

# これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

**ご注文方法** ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。■お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●[illegible]・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午前・午後・夕方6時すぎ）をお伝えください。

**お支払方法** 〈銀行振込みの場合〉■お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に[illegible]）へお振込みください。■電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

〈代金引換（着払い）の場合〉●商品到着時に、[illegible]と引き換えに代金をお支払い頂きます。■代引手数料が別途加算されます。（詳しい料金はお電話にてお問い合せください）

〈クレジット（分割・ボーナス一括）の場合〉■注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、[illegible]おり次第、商品を発送致します。

〈保証及び修理サービス〉
[illegible]商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて[illegible]を受けて頂きます。●送って頂く際の送料はお[illegible]のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

〈初期不良〉
●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

〈キャンセル条件及びご注意点〉
①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。（但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の[illegible]をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった[illegible]・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます ③[illegible]以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

**PHONE 03-3370-2720**

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | コース | 曜日・時間 | 内容 |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

## ゲームアーティスト養成講座

| | 曜日・時間 | 内容 | | 曜日・時間 | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) | 単科 | 月・木[illegible] AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります。 |

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | 曜日・時間 | 内容 | | 曜日・時間 | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1、2、3年コース) | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります。 |

## サウンドクリエイター養成講座

| | 曜日・時間 | 内容 | | 曜日・時間 | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM 1:00~ 4:00 PM 6:30~ 9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

## Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

| | 曜日・時間 | 内容 | | 曜日・時間 | 内容 |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 月～金曜日 AM10:00~PM4:00 | マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。 | 単科 | 月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00 | サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります。 |

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座

［ 初心者コース ］

■プログラミングの経験の無い方向け
**A**コース

■BASICをマスターした方向け
**B**コース

■プログラミングの経験の無い方向け
**C**コース

［ 経験者コース ］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

■ サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

## 1996年4月生学校見学会実施中!

### ◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年で右ゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが証明されました。

## 12月生願書受付中!

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と
金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
AM10:00～PM12:30
PM6:30～9:30

## 通販カタログ　申し込み受け付け中：５００円のテレカ／図書券／為替で、通販カタログ１２回分進呈

●：住所・氏名・電話番号を明記、５００円分の未使用テレカか図書券もしくは無記名為替を同封してお申し込み下さい。「ログインを見ました」と書き添えて下さい。２５日前後に郵送にてお手元に届きます。

## 通信販売の受付は『ディスクシャトル高槻（0726-71-1116）』のみとなります。

**ハガキ／ＦＡＸによる注文受付中！**

# 中古ソフト・買取

### 新作リスト（高額買取中です）

**アダルトソフト**

| タイトル | ■ | 価格 |
|---|---|---|
| インモラルスタディ３ | 5800 | 3800 |
| カレイドスコープ | 7800 | 5100 |
| 監獄カントリークラブ | 7800 | 5100 |
| グランシード | 7800 | 5100 |
| クロームパラダイス | 9800 | 6400 |
| クローンドール | 8800 | 5800 |
| CYBERILLUSION | 8800 | 5800 |
| ＳＥＸ２ | 7800 | 5100 |
| ソーサルキングダム | 8800 | 5800 |
| ＶＩＰＥＲ－Ｖ１６ | 9800 | 6400 |
| パワースレイブ | 8800 | 5800 |
| ３つの願い | 6800 | 4500 |
| ムーンゲート | 7800 | 5100 |
| Ｍｅｍｏｒｉｅｓ | 7800 | 5100 |
| メリーゴーランド | 7800 | 5100 |

**ノーマルソフト**

| タイトル | 定価 | 価格 |
|---|---|---|
| アリーナ | 12800 | 8400 |
| 維新開国 | 9800 | 6400 |
| ウイニングポスト２plus | 12800 | 8400 |
| ギア・ワークス | 6800 | 4500 |
| ジャングルマスター | 9700 | 6400 |
| ＴＦＸ | 9800 | 6400 |
| トランスポートタイクーン | ■ | 6400 |

### そろそろ買い頃！の９８ソフト

| タイトル | 定価 | 販売 |
|---|---|---|
| 亜紀子ＧＯＬＤ | 7800 | 3200 |
| あにまーじゃんＸパーフェクトファイル | 4800 | 1900 |
| あゆみちゃん■■ | 6800 | 2800 |
| ア・ラ・ベ・ス・ク | 7800 | 3200 |
| ＡＬＩＣＥの館３ | 5800 | 2300 |
| アンビヴァレンツ | 6800 | 2800 |
| インモラルスタディvol.1 | ■ | 2300 |
| 英雄伝説３リニューアル | ■ | 5200 |
| ■．４パーフェクトセット | 14800 | 6000 |
| エスカレーション’９５ | 9800 | 4000 |
| 河原崎家の一族 | 7800 | 3200 |
| 銀河英雄伝説４ＥＸset | 14800 | 6000 |
| 琴緋ヶ■ | 8800 | 3600 |
| 雑音領域 | 8800 | 3600 |
| 尋問遊戯 | 7800 | 3200 |
| スクールガールズ | 7800 | 3200 |
| 太閤立志伝２ | 9800 | 4000 |
| ＤＡＬＫ | ■ | 2800 |
| ■■の決断２withパワーアップキット | 19200 | 7900 |
| ＤＥＳＩＲＥ■■の螺旋 | 7800 | 3200 |
| トゥルー・ラブ | 7805 | 3200 |
| トリガー２ | 6800 | 2800 |
| ■■館２ＨＤ版 | 9800 | 4000 |
| ネクロノミコン | 8800 | 3600 |
| 野々村病■の人々 | 7800 | 3200 |
| ■■ＮＧＥＬ・１２０％ | 7800 | 3200 |

| タイトル | 定価 | 販売 |
|---|---|---|
| ＶＩＰＥＲ-Ｖ１２ | 7800 | 3200 |
| ヴァルキリー | 8800 | 3600 |
| ＶＩＰＥＲ-ＧＴＳ | 8800 | 3600 |
| パワードール■ | 11800 | 4800 |
| フロンティアユニヴァース | 12800 | 5200 |
| プリンセスメーカー２ | 14800 | 6000 |
| ファーランドストーリー大地の絆 | 9800 | 4000 |
| ファーランドストーリー■■の翼 | 9800 | 4000 |
| Filsnown光と刻 | 9800 | 4000 |
| マスカレード | 7800 | 3200 |
| 夢幻泡影 | 7500 | 3000 |
| メビウスロード | 7800 | 3200 |
| Ｒａｎｃｅ４ | 8500 | 3500 |
| ラグナレック | 12800 | 5200 |
| 令■物語 | 7800 | 3200 |

### これが人気の新しめ！９８ソフト

| タイトル | 定価 | 販売 |
|---|---|---|
| ＡＱＵＡＺＯＮＥ | 19800 | 11200 |
| ■みちゃん■■ | 6800 | 4500 |
| ＡＬＩＣＥの■３CDROM | 4800 | 2900 |
| ＧＩＲＬ | 7500 | 4600 |
| ■ | 7800 | 4800 |
| ギャンブルレーサー | 11800 | 6600 |
| ■■■■ | 7800 | 4800 |
| 拘束 | 6800 | 3800 |
| ここは楽園荘２ | 7800 | 5200 |
| Jリーグ’1995プロフェッショナルサッカー | 11800 | 6600 |

| タイトル | 定価 | 販売 |
|---|---|---|
| ＳＨＯＷＤＯＷＮ | ■ | 4900 |
| ■遊戯CDROM | ■ | 5200 |
| スーパーリアル麻雀Ｐ４Final | ■ | 7900 |
| SUPER野球道２’■5版■D専用 | 12800 | 7900 |
| ■ーラ | 7800 | 4800 |
| ■■ | 8800 | 4900 |
| ■■戦師団 | 7800 | 5200 |
| テーマパークCDROM | 12800 | 7900 |
| 天使たちの午後転■生 | 8800 | 4900 |
| テンジェル | ■ | 4900 |
| 同級生２ＦＤ版 | 9800 | 5500 |
| ドラゴンマスターＳｉｌｋ２ | 9800 | 5500 |
| トラッシュボックス | 5800 | 3200 |
| ＶＩＰＥＲＶ８ＲＳ | 3800 | 2300 |
| ＶＩＰＥＲ-Ｖ６ＲＳ | 3800 | 2100 |
| ＶＩＰＥＲＶ１０ＲＳ | 3800 | 2500 |
| 花の■ | 7800 | 4400 |
| 晴れのち■■さわぎ！ | 5800 | 3200 |
| パワードール２ＤＡＳＨ | 9000 | 5500 |
| 美乳ハンター | 8800 | 5800 |
| ファーランドストーリー神々の遺産 | 9800 | 6500 |
| フィニッシュホールド | 10800 | 6100 |
| ブランディッシュリニュー■ | ■ | 4700 |
| ブランマーカー２ | 8800 | 5400 |
| プリンセスクエストマージャンソード | 8800 | 5400 |
| フロンティア | 7800 | 4400 |
| ■の■■３CDROM | 8800 | 5400 |
| 麻雀幻想曲３ | 8800 | 5800 |

| タイトル | 定価 | 販売 |
|---|---|---|
| 魔女狩りの夜に | 7800 | 5200 |
| 真■美 | 7800 | 5200 |
| マリンルージュ | 7800 | 5200 |
| 夢幻泡影CDROM | 7500 | 4600 |
| 無人■■語２ | 12800 | 7900 |
| メイクラブ | 8800 | 5400 |
| モラトリアム | 7800 | 4800 |
| 夢見坂CDROM | 7800 | 4400 |
| ■■さゆりがやって来る | 8800 | 5800 |
| ■■女体■り | 7800 | 4800 |
| Revivalザナドゥ | 8700 | 5300 |
| Ｌｉｂｉｄｏ７ | 8800 | 4900 |
| Ｒｉｂｂｏｎ | 8800 | 5400 |
| リボンCDROM | 8800 | 4900 |
| ＬＯＯＰ | 7800 | 4800 |
| レッスルエンジェルスＶ１ | 9800 | 6000 |
| ロードオブパンツァー■ | 10800 | 6100 |
| ロー■■一日にして成らず | 11800 | 7200 |

### この品、高く買います！売りませんか？

| タイトル | |
|---|---|
| ＳＥＥＫ | ■買取中！ |
| 学園ソドム | ■買取中！ |
| こうかん■記 | ■買取中！ |
| 同級生 | ■買取中！ |
| 同級生２ | ■買取中！ |
| ■の■ | ■買取中！ |
| 花の記憶 | ■買取中！ |

# 同人ソフト

ポ■■■別お勧め■■■■　「機種」：９＝ＰＣ９８０１　Ｆ＝ＦＭＴＯＷＮＳ　６＝Ｘ６８０００　W=Windows D=DOS/V　M=Macintosh　５イ■■版は「色■■コード」＝５　３．５■■版は「色サイズコード」＝３．５と■■■■。葉書でお申し込みの際は明記して■■い。

| 番号 | タイトル | 販売 | 機種 | 内容(■略) | 18禁 | サークル名 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **●美しいＣＧ・ゲーム●** | | | | | |
| 5239 | ＬＩＴＴＬＥＧＯＤＤＥＳＳ | 1400 | 9 | C次郎のクォータービューSLG Ａ■■RPGHD専 | | 南風楼ＳＯＦＴ |
| 5337 | ＳＬＡＵＧＨＴＥＲＧＡＴＥ | 1300 | 9 | St.Ｋ２のＳＦアドベンチャーゲーム | | スタジオＫ２ |
| 5336 | ＧＵＮＰＬＵＳ | 1300 | 9 | St.Ｋ２の■■ＳＦシューティング | | スタジオＫ２ |
| 5334 | ■仙記　SEIREISENKI | 1200 | 9 | C次郎のお手軽アドベンチャー | * | 南風楼ＳＯＦＴ |
| 5365 | 魔城迷■　MOONBREAK | 1700 | 9 | St.Ｋ２の正統派?!ＲＰＧゲーム | | スタジオＫ２ |
| 5368 | カルと牛３ | 2000 | 9 | 渡辺健一 ■■ ふじかつひこCGクイズ | * | ■■野・■■ギルド |
| 5369 | カルと牛４ | 2000 | 9 | てんぐ様 ぢたま某 花見沢Q太郎CGクイズ | * | ■■野・■■ギルト |
| | **●ゲームならコレ！■** | | | | | |
| 5341 | ヒロインズフェスティバル‘９５ | 1500 | 9 | ■可能な格闘ゲーム■内蔵２ドライブ | | らり■っぱモンキー |
| 5352 | ＰＡＲＴＹＬＥＡＤＥＲ | 1800 | 9 | ■■首育成シミュレーション | | 大日■分■■機構 |
| 5372 | ＣｉｒｃｕｉｔＡｎｇｅｌ | 1400 | 9 | ３■(?)の脱衣■女レースゲーム | * | ■すべくた■ |
| 5332 | ■■ルネサンスの放課後 | 1800 | 9 | 芸術感■ふれる■麻雀親切設計 | * | ＨＥＬＬ++ |
| 5263 | サクサク大■Ｒｅｔｕｒｎｓ | ■ | 9 | ■を■り殺すフィールドタイプＲＰＧ | * | A-Inn・田中ブラザーズ |
| 5305 | 府立メタトポロジー大学付属女子校 | 1900 | 9 | タクティカルコンバットＳＬＧ | * | Ｒ－ＦＯＲＣＥsoftware |
| 5133 | Ｅ.Ｓ.Ｐ | 1800 | 9 | ボスが妖しいシューティング■■ | * | A-Ｉｎｎ |
| 5355 | ■■ナマナガールズ | 1300 | 9 | ■■戒狱＆宗教弾圧カードゲーム | * | 大日■門分■■機構 |
| 5356 | ＢＡＤＦＩＧＨＴＥＲ | 1800 | 9 | バトミントン相手に勝つと女が脱ぐぜ! | * | イモイモSOFTWARE |
| | **●キャラクター●** | | | | | |
| 95123 | ＴｏｕｃｈＩｔ！ACT.1 | 1300 | 9.6.F | GS○神の■■替え(TOWNSはデータ集) | * | 来夢緑 |
| 95137 | ＭＯＯＮＭＡＴＥＶｏｌ．３ | 1000 | 9.6.F | ■■◎プロのセラ○ンCG集 | * | ＴＥＡＭＺＥＲＯ |
| 95138 | ＭＯＯＮＭＡＴＥＶｏｌ．４ | 1000 | 9.6.F | 期待度◎プロのセラ○ンCG集 | * | ＴＥＡＭＺＥＲＯ |

| 番号 | タイトル | ■ | 機種 | 内容(■略) | 18禁 | サークル名 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 95139 | ＥＡＲＴＨＭＡＴＥＶｏｌ．１ | 1000 | 9.6.F.D | ■■◎プロのレイアー○CG集 | * | ＴＥＡＭＺＥＲＯ |
| 95140 | ＥＡＲＴＨＭＡＴＥＶｏｌ．２ | 1000 | 9.6.F.D | 期待度◎プロのレイアー○CG集 | * | ＴＥＡＭＺＥＲＯ |
| | **●アダルトデジコミ■** | | | | | |
| 5219 | 吟■ッ■ | 1300 | 9 | さくさくら眼鏡■たまらん!ディスクコミック | * | ＴｏｙＰｏｐｓ |
| 5296 | ■メイドーあいがんメイドー | 1300 | 9 | さくさくらディスクコミック | * | ＴｏｙＰｏｐｓ |
| 5306 | S.A.3 | 2800 | 9 | 田中ブラザーズ人気ＡＤＶシリーズ第■ | * | 田中ブラザーズ |
| 5283 | なつやすみがまちど■しい。 | 2500 | 9 | ｒｉｔ.のＡＤＶマニュアルにコミック44p付 | * | ｂｏｌｚｅ |
| 5340 | さくら■刺激的■絵本 | 1400 | 9 | ■女３人のある日の■事電脳絵本 | * | B.T.BSoftware |
| 5319 | もも■さんかく～瑠子＆ひかる編～ | 1200 | 9 | かゆくなるデジコミアドベンチャー | * | T＆HPROJECTS |
| 5353 | 放課後～危険な■■の服装検査～ | 1300 | 9 | ■教師が作ったアドベンチャー(オイオイ) | * | 卯月舎 |
| 5360 | いもうと～１■歳の夏に～ | 1700 | 9 | 大人のコミックいもうと×■に×■ね | * | TODOAsicaSoft |
| | **●■しいＣＧ■** | | | | | |
| 5301 | ＶＩＲＧＩＮＡＮＧＥＬ | 2500 | 9 | ■誌(42p表紙カラー18禁)付ADV | * | ＣＲＹＳＴＡＬＳＯＦＴ |
| 93156 | 「壊して下さい」■■るちゃん～■■ | ■ | W.M | ■女快楽アニメーションNo.００４ | * | Ｃ．Ａ．Ｔ． |
| 93157 | 「おくすりちょうだい」ロリコンスク■■ | 1500 | W.M | 美少女快楽アニメーションNo.００５ | * | Ｃ．Ａ．Ｔ． |
| 93158 | 「艶姿・四人娘」インタラクティブハーレムナイト | 1400 | W.M | 美少女快楽アニメーション■外編１ | * | Ｃ．Ａ．Ｔ． |
| 93159 | 「すごいの教えて」決定■■コスプレ大■ | 1700 | W.M | 美少女快楽アニメーションNo.００６ | * | Ｃ．Ａ．Ｔ． |
| 95135 | ＥＸＣＥＬＬＥＮＴ | 1500 | 9.6.F | ■■一・中■■他音楽付ＣＧ集 | * | ＣＲＹＳＴＡＬＳＯＦＴ |
| 95149 | せーらーふくなのぉ | 1200 | 9.6.W | どえらい「Ｈ」なＣＧ■ | * | みーあきゃっと |
| 5347 | ＷａｌｐｕｒｇｉｓＮｉｇｈｔ１ | 1300 | 9 | ＰＲＯＰＥＲのエッチ＆■■なＣＧ集 | * | Ｌｐｕｒるぷる |
| 5338 | Ｌｏｒｅｌｅｉ<ローレライ> | 1300 | 9 | St.Ｋ２の佐伯ＫＯＵＪＩＣＧ作品集 | | スタジオＫ２ |

# 同人誌

| 番号 | タイトル | 販売 | 内容 | 18禁 | サークル名 |
|---|---|---|---|---|---|
| B232 | 今が旬！！ | 1000 | 天地無用砂沙美ｒｉｉ．個人誌ストーリー１ | * | ■ｏｌｚｅ |
| B157 | 天地無用！■■改訂版 | 1300 | ■■用ストーリーイラスト | * | Ｂ・Ｂ・Ｃ |
| B199 | Ｇ／■２ | 1400 | ■うつら■血寺２、侍魂、スーパーストII、■ | * | ■ |
| B220 | 天宝来々 | 800 | 天地無用ストーリー１、イラスト１ | * | スタジオ■レーハウスチャントラ |
| B206 | ＤＥＬＩＣＩＯＵＳ | 900 | レイアースショートストーリー3、イラスト他 | * | ＴＲＡＰ |
| B200 | おなポン！ | 1000 | ぷーりん、ぷよぷよ、■白書、天地無用小説 | * | ＫＮＯＣＫＯＵＴ |
| B235 | 脱げ！■。ＡＣＴ．１ | 900 | ＧＳ■ストーリ・・２、イラスト１ | * | ■ |
| B292 | ■除■vol.1 | 800 | ヴァンパイアフェリシア・モリガン・レイレイストーリー２他 | * | ＫＥＮＩＸ |
| B124 | 乙姫宮１０ | 800 | セーラームーンあかずきんチャチャ | * | ＱＵＥＳＴＩＯＮ？ |
| B125 | お尻でキュッ！ | 1000 | オリジナルストーリー、■ゲームパロ、イラスト他 | * | ＫＮＯＣＫＯＵＴ |
| B182 | ＣＨＡＣＨＡ２ | 1100 | 赤ずきんチャチャストーリー2、イラスト■ | * | ■ |
| B231 | ばんＶＯＬ１ | 1300 | 龍虎の拳、■侍魂、ＶＡＭＰＩ■Ｅ他 | * | ■ |
| B250 | 熱帯王妃２ | 1000 | チャムチャム・キララ・ナコルル・シ■ト・■ | * | ＫＥＮＩＸ |
| B109 | チャチャチャのチャ２ | 1000 | あかずきんチャチャパロ | * | ＴＲＡＰ |
| B190 | Ｇ-ＧｉｒｌＳｈｏｃｋ！3rd | 1200 | 侍魂、スーパーストIIX、VGII、ジャイアントロボ、■ | * | アップルBOXクリエート |
| B208 | マジカルスピリッツＮＯ.２ | 1300 | セーラームーンストーリー５ | * | マジカルラボ |
| B210 | ■汁３ | 1500 | ヴァンパイア、■■魂、■ずきんチャチャ、他カラー有り | * | Ｙ.■■ |
| B249 | ■王妃 | 900 | ナコルル・キング・リュウ■・ユリ | * | ＫＥＮＩ■ |
| B260 | ＤＥＬＩＣＩＯＵＳ２ | 800 | 赤ずきんチャチャ涌乃まみ■■ー２、イラスト■ | * | Ｔ■ＡＰ |
| B264 | 阿■百%！ | 900 | ■■！阿■はやみ■み個人■トーリー３他 | * | マジカルラボ |
| B195 | コミックキャッスルセレクションムーン・ザ・ワールド１ | 1300 | セーラームーン各サークル■■りの抜■作 | * | (株)ブロッコリー |
| B239 | ＨＧたたかう！おんなのこ | 1300 | 侍魂・ぷよぷよ・ヴァンパイア・ＦＦVI他 | * | Ｄ.Ｄ.ＧＡＰＳ |
| B108 | チャチャチャ■チャ | 900 | あかずきんチャチャパロ、イラスト | * | ＴＲＡＰ |
| B198 | ＣＨＡＣＨＡ３ | 1000 | 赤ずきんチャチャストーリー、イラスト、他 | * | ■ |
| B204 | 月夜のたわむれ■ | 1000 | セーラームーンストーリー2、イラスト、他 | * | ＴＲＡＰ |
| B205 | チャチャチャのチャ３ | 1000 | 赤ずきんチャチャストーリー2、イラスト他 | * | ＴＲＡＰ |
| B207 | ヴァンパイア本 | 1300 | ＶＡＭＰＩ■Ｅストーリー、■他 | * | Ｂ・Ｂ・Ｃ |
| B214 | 七瀬の門・ＳＰ | 1300 | 修羅の門キャラのセーラームーン・イヒパロ■他 | | ゼンル・ローズ・カンパニー |
| B262 | 脱げ！横島。ＡＣＴ．２ | 900 | ＧＳ■極楽大作戦ストーリー２．イラスト１他 | * | 来夢緑 |
| B280 | Ｇ-ＧｉｒｌＳｈｏｃ■！4rd | 1200 | ■チャムチャム、スト２、ＶＧ２、■伝エリス他 | * | アップルBOXクリエート |
| B286 | 好きだから平気！ | 800 | オリジナル・レイレイ他変態お尻プレイUSSO本ストーリー３、イラスト | * | ＫＮＯＣＫＯＵＴ |
| B298 | ■王道■ | 800 | ■彩和・弥寿■人■トーリー２、イラスト、作品■説■ | * | 少女月蝕 |
| B324 | ＤＡＲＫ | 1300 | ヴァンパイアハンターモリガン・レイレイストーリー２、イラスト他 | * | ■うはに丸無限会社 |
| B233 | けだものだもの５ | 1300 | ナコルル、不知火舞、セーラーウラヌス・ネプチューン他ストーリー６他 | * | 迎■館 |
| B245 | コミック・ジャスト２号 | 1000 | ■あんくるさむ他、ストーリー10、カラーページ■ | * | エイコー出版 |
| B192 | ＲＡＩＮ | 800 | Ｇ・ＧＵＮＤＡＭストーリー | * | Ｙ.Ｍ.戦車 |
| B193 | ■遊■ | 1000 | 忍たま乱太■ストーリー、イラスト | * | Ｙ.Ｍ.戦車 |
| B194 | コミックキャッスルセレクション格闘ゲーム・ザ・ワールド１ | 1300 | ■ームパロ各サークル■よりの■合作 | | (株)ブロッコリー |
| B211 | 危■■改■版 | 1100 | ドラゴンボール■カラー■ページ有り | * | Ｙ.Ｍ.戦車 |
| B226 | ＳＡＧＡvol.２ | 1300 | くれむつ■ー■執筆ストーリー5、イラスト | * | 京都不健康村 |
| B244 | コミック・ジャスト１号 | 1000 | 作家いがらし■う他、ストーリー10、カラーページ■ | * | エイコー出版 |
| B257 | ■の少女！ | 900 | レイアース風夕姫ありす■人■ | * | ■ |
| B261 | チャチャチャのチャ４ | 900 | レイアース涌乃まみ個人誌ストーリー２、イラスト他 | * | ＴＲＡＰ |
| B266 | 女■転生５1/2 | 800 | きゃんきゃんバニー■ティ・サワディストーリー4、イラ■他 | * | きゃんきゃん弁天堂 |
| B270 | 霊的少女ちゅうかなれいれい | 800 | ヴァンパイアハンター■らいむ本ギャグ・シリアス・下ネタ・ネモネタ | | どくだみまんぼうにくらい |
| B278 | 現臨だ！ | 800 | ＺＥＮＫＩ・レイアース他谷ぱぱお個人誌、ストーリー■ | * | スタジオカレーハウスチャントラ |
| B289 | オールマイティーアドバンス２ｎｄ | 900 | セーラームーン■、マイトガインサリー、Gガンダムレイン■ | * | オールマイティ |
| B290 | 続・ももいろアイヌ■ | 800 | 侍魂ナコルル本１５作家によるストーリ８、イラスト多数 | * | 小■■ |
| B299 | コミックキャッスルぱわふるまじっく | 1000 | レイアース光×海×風他ストーリー６、イラスト９作家競作 | * | (株)ブロッコリー |
| B302 | ■■ていた■たち | 800 | ■るか×みちる、レイアース■×■ストーリ２、Gガ■■！ | * | しがぢるＢｒｏｓ． |
| B303 | Ｇ／Ｇ３ | 1400 | ■うつらモリガン×■、舞・マリー、ＰIV他ストーリー５他 | * | 天使■ |
| B304 | ＧＡＬＴＥＣＨ | 900 | レイアース・イサミ・ぷーりん・ゼンキ・ウェディングピーチ他ストーリー９ | * | STUDIOベルセルク |
| B309 | 天地無用 | 700 | 天■■魔！鯖呼×■■鏡、ショートストーリー、ギャグ■ | | 大泉爆裂隊 |
| B312 | ３ＰＷＩＮＮＥＲ | 800 | 涌野まみウエディングピーチリモーネ×リリー他ストーリー２イラスト | * | ＴＲＡＰ |
| B313 | ■昇天 | 1400 | ■まみオリジナル合宿で、レズ、お■ストーリー５、トー■ | * | ＴＲＡＰ |
| B314 | お尻でキュッ！２ | 1200 | オリジナル・TVアニメ■お尻プレイUSSO他ストーリー７、イラスト | * | ＫＮＯＣＫＯＵＴ |
| B336 | 動画小娘６ | 1300 | セラムン・マク■ア・イサミ・ミカミ・Gガンダム他1■作家ストーリー■、イラスト多 | * | スタジオＺ．ＡＧＮＡＭ |
| B337 | フェチマガジン５ | 1300 | スクール水着・セーラー服コスプレフェチ本11作家ストーリー３、イラ■ | * | スタジオＺ．ＡＧＮＡＭ |
| B339 | 影■SHADOW-DEFENCE | 1200 | 天■■・スト IIZERO・侍魂・ウェディングPストーリー５、イラスト | * | あやしげ団 |
| B293 | 格闘娘VOL.３ | 800 | ■ルフォード×ナコルル、■×ユリ、アニー×クララ他ストーリー４イラスト他 | * | ポヤッチオ |
| B268 | あぶらかたぶら | 800 | ■・■エリス・ソフィア・ミシェイル・アンナ・ニーノ他 | * | ねくらいむ京都 |
| B311 | Ｂｅ・ｅｇｇ１９９５ＳＵＭＭＥ■ | 900 | オリジナル土方シロー・O.R.I他４■ストーリー４、イラスト■ | * | 総■のＭ企画！！ |

## 午後４時までのお申し込みで、翌日到着！

（代金後払いの場合です。土／日／祝日及び、北海道／■■などの一部地域を除きます）

## 西の聖地　日本橋にパソコンＮＥＴ開局！

## 「シャトルＮＥＴ」：０６－６４７－８６０８（２回■）

### パソコンソフト
### ■人誌／同人ソフトを買うには

**通販のお取り扱いは『ディス■ャトル高槻』のみとなります**

1：お電話で在庫を確認してください。(「ログイン■見て電話しました」■■って下さい)

2：■支払方■を決定してください。

前払い～送料８００円がかかります。

現金書留…商品価格+８００円を現金書留にてお送り下さい。

■■振替…商品価格+８００円を振込番号「大阪９-３００６８６　DISK　SHUTTLE高槻」へ振り込んで下さい。

後払い～送料１０００円がかかります

荷物が届いたら、お金と引き替えて下さい。午後４時までのお申し込みで翌日到着（除土・日・祝日／北海道・沖縄などの一部地域）！

同人誌のみの場合は、発送方法…書籍小包（送料６００円／到着まで２～３日）かヤマト便（送料１０００円／午後４時までのお申し込みで翌日■■）とお支払方法…前払い／■払い　を選択して下さい。

3：前払いの■■、取り置きを依頼してください。

取り■■■■れない場合はキャンセルと■ります

☆中古ソフトの価格■■に変動しております☆
確実な価格を調べるにはお電話が■■です。

☆中古ソフト・同人誌／ソフトのハガキ／ＦＡＸでのご注文が可能になりました☆
葉書到着時点で無かった品物は自動的にキャンセルになります。お支払は後払いになり■す。お■■・ご住所・お電話（FAX）番号・品名（番号）・■種・メディアを明記して下さい。全て品切れだった場合は特に通知は行いませんので予めご了承下さい。

☆同人アイテムは「■■」にてご注文ください☆

### パソコンソフトを売るには
### ―お■な買取■証制度・必ずお電話下さい～

☆相場の変動に関係無く、電話でお■見した■■で必ず買います☆

1：必ずお電話にて「買取保証希望」と告げてください。

2：「代金の受け取り方法」を決定してください。

郵便振替（手数料　無料・届くまで２週間前後）
現金書留（手数料６００円・届くまで３日～）
銀行振込（手数料６００円・届くまで１日～）

3：お電話の当日または翌日に、宅配便にてソフト■「ディスクシャトル高槻」へ発送してください。ソフトが到着次第手続きを行い、送金します。
「買取■■制度」ご利用無き場合は、ソフト到着の時点での相場で査定／連絡させて頂きます「代金の受け取り方法」を明記して下さい。

### 中古同人誌買取中

中古アダルト同人誌買取ります。１冊一律１００円。コピー誌・無修正・汚損／破損のひどい品は買取不可。事前にお電話で代金の受取方法を決定して下さい。その後宅配便／郵便にて本を「ディスクシャトル高槻」へ送付して下さい。

# フランチャイズ募集中

パソコン&ソフトウェア

# ID SOFT

**即日発送率90%**

**ALL新品ゲームソフト常時在庫5000本**

〒920 石川県金沢市鳴和2丁目1-18代官山ビル1F B号
TEL(0762)51-6030 FAX(0762)53-2425

アイディソフト通販部営業時間 AM11:00～PM7:00 年中無休(FAXは24時間受付)

| 商品名 | 機種 | 定価 | 売価 |
|---|---|---|---|
| 愛姉妹～二人の果実 | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| 亜紀子GOLD | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| アマランスKH | 98 | 11,800 | 8,000 |
| アマランスⅣ | 98 | 11,800 | 8,000 |
| 亜美 風立ちぬ | 98 | 9,800 | 7,200 |
| あゆみちゃん物語 | 98/TW | 6,800 | 4,600 |
| あゆみちゃん物語 実写版 | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| ALICEの館3 | 98 | 5,800 | 3,900 |
| ALICEの館3 CD-ROM | 98/TW | 4,800 | 3,300 |
| アルティメット・ブレイド | 9821 | 12,800 | 10,000 |
| アルバイト～2人の想い | 98 | 7,800 | 5,300 |
| EVE -burst error- | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 遺作 | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 維新開国 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ｉｆ３～イフ３～ | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| 淫魔制服狩り | 98 | 7,800 | 5,300 |
| インモラルスタディ VOL.1～3 | 98 | 5,800 | 3,900 |
| ヴァージン² | [illegible] | 9,800 | 7,200 |
| VG/VG Ⅱ | 98 | 8,800 | 6,000 |
| ウィザードリィC.D.S 16/256色共 | 98/TW | 12,800 | 9,300 |
| ウイニングポスト2 PLUS | 98 | 12,800 | 8,700 |
| 失われた楽園 | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| ウルティマ8 ペイガン | 98 | 12,800 | 10,600 |
| エイミーと呼ばないでっ | 98 | 7,800 | 5,300 |
| エイミーと呼ばないでっ CD-ROM | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| 英雄伝説Ⅲ RENEWAL版～白き魔女 FD/CD共 | 98 | 12,800 | 8,700 |
| A列車で行こう4 | 98/TW | 12,800 | 8,700 |
| 悦楽の学園 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 悦楽の学園 CD-ROM | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| 鬼頭島女子刑務所 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| GIRL | 98 | 7,500 | 5,100 |
| 学園ソドム | 98 | 7,500 | 5,100 |
| ■■魔界転校生! | 98 | 7,800 | 5,300 |
| カスタムメイト2 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| カスタムメイト2&いつかどこかで | TW | 8,800 | 6,000 |
| 合戦 関ケ原 | 98 | 10,800 | 7,300 |
| 河原崎家の一族 | 98/TW | 9,800 | 6,700 |
| 監禁 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ガンダム マルチプルオペレーション | 98 | 9,800 | 6,700 |
| GUN BLAZE | 98 | 7,800 | 5,300 |
| GUN BLAZE CD-ROM | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| 機械じかけのマリアン | TW | 5,800 | 4,200 |
| 偽典・女神転生 東京黙示録 | 98 | 12,800 | 9,300 |
| きゃんきゃんバニープルミエール | 98 | 7,800 | 5,300 |
| きゃんきゃんバニーエクストラ | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| きゃんきゃんバニーリミテッド5 1/2 | 98 | 5,800 | 3,900 |
| ■■■■室の午後 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 銀河英雄伝説Ⅳ EX KIT | 98 | 5,000 | 3,400 |
| 銀河英雄伝説Ⅳ EX SET | 98 | 14,800 | 10,100 |
| 禁断の血族 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 禁断の血族 CD-ROM | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| 緊縛の館 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| クムドールの剣 | 98 | 9,800 | 7,200 |
| グレイストンサーガ外伝 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| クロームパラダイス | 98 | 9,800 | 6,700 |
| クローンドール | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 黒の断章 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| くるみちゃん・にんじゃあ | 98 | 7,800 | 5,700 |
| CYBER ILLUSION | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 現代大戦略EXスペシャル | TW | 12,800 | 8,700 |
| 恋姫 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| こうかん日記 | 98 | 9,800 | 7,200 |
| 後漢志 | 98/TW | 9,800 | 6,700 |
| ここは■■荘2 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 拘束～悦びの淫辱～(初回限定) | 98 | 6,800 | 4,600 |
| 5時間目のヴィーナス | 98 | 9,800 | 7,200 |
| GOKKO Vol.1 DOCTOR | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| GOKKO Vol.2 SCHOOL GAL'S | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| GOKKO Vol.3 ETCETERA | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| 檻の杜 | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| 雑音領域 FD/CD共 | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| サティア | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 沙也香 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 沙也香/■■ | TW | 8,800 | 6,000 |
| 三国志Ⅳ | 98 | 14,800 | 10,100 |
| 三国志Ⅳ TOWNS | TW | 16,800 | 12,300 |
| 三国志Ⅳ with パワーアップキット | 98 | 19,200 | 13,100 |
| 三国志Ⅳ パワーアップキット | 98 | 6,800 | 4,600 |
| 三国志英傑伝 | 98 | 12,800 | 8,700 |
| SEEK | 98 | 7,500 | 5,100 |
| ジェラシー FD/CD-ROM 共 | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| シムシティ2000 TOWNS | TW | 9,800 | 6,900 |
| シムシティ2000デラックス | 98 | 10,800 | 7,300 |
| シャングリラ | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| シャングリラ2 | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| シュヴァルツシルトⅣ | 98/TW | 12,800 | 8,700 |
| シュヴァルツシルトEX | 9821 | 9,800 | 8,100 |
| SHOW DOWN | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 神聖伝説 クリスタニア | 98 | 10,800 | 7,300 |
| ■■遊戯 | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| SUPER野球道2 1995版 | 98 | 12,800 | 8,700 |
| スレイヤーズ | 98 | 12,800 | 8,700 |
| Sela(セーラ) | 98 | 7,800 | 5,300 |
| SEX | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ZENITH(ゼニス) | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ZENITH(ゼニス) CD-ROM | 98/TW | 8,000 | 5,400 |
| XENON～夢幻の肢体 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| XENON～夢幻の肢体 CD-ROM | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| セ・ラ・ヴィ | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ソーサルキングダム | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 卒業写真-Naked Color- | 98 | 8,800 | 6,400 |
| ダークセラフィム | 98 | 9,800 | 8,700 |
| ダービースタリオン | 98/TW | 12,800 | 9,300 |
| ダービースタリオンエキスパート | 98 | 12,800 | 9,300 |
| ダービースタリオンエキスパートキット | 98 | 6,800 | 5,000 |
| 太閤立志伝Ⅱ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| 大航海時代Ⅱ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| 大航海時代Ⅱ TOWNS | TW | 11,800 | 8,600 |
| Diver's(ダイバーズ) | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 太平洋の■Ⅱ | 98 | 12,800 | 8,700 |
| 禁忌(タブー) | 98 | 9,800 | 6,700 |
| たまご料理 FD/CD | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 稚■■ | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 稚■美■■美 CD-ROM | 98/TW | [illegible] | 6,000 |
| チャクラ | 98/TW | [illegible] | 5,600 |
| ツーショット Diary | 98/TW | [illegible] | 6,000 |
| TEEN～ティーン～ | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 提督の決断Ⅱ | 98 | 14,800 | 10,100 |
| 提督の決断Ⅱwithパワーアップキット | 98 | 19,200 | 13,100 |
| 提督の決断Ⅱ TOWNS | TW | 16,800 | 12,300 |
| 提督の決断Ⅱパワーアップキット | 98 | 6,800 | 4,600 |
| DESIRE～背徳の螺旋 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| DESIRE～背徳の螺旋 CD-ROM | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| De・FaNa | 98 | 7,800 | 5,300 |
| De・FaNa CD版 | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| テーマパーク | 98/TW | 12,800 | 10,600 |
| 天下御免 | 98/TW | 10,800 | 7,300 |
| Dangel(デンジェル) | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 天地無用! ■■鬼 | 98 | 12,800 | 8,700 |
| 同■■ | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| ■■生2 FD/HD対応版 | 98/TW | 9,800 | 6,700 |
| 同級生2 HD専用版 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| 闘神都市Ⅱ FD/CD共 | 98/TW | 8,500 | 5,800 |
| DOOM Ⅱ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| TRUE LOVE～純愛物語 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ■キオ2 CD-ROM | 98 | 10,800 | 7,300 |
| DOKI DOKI■■■ション | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| ドラゴンマスターシルク2 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ド■ゴンナイトⅣ | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| DORA DORA エモーション | 98 | 7,800 | 5,300 |
| TRIGGER | 98 | 6,800 | 4,600 |
| TRIGGER TOWNS | TW | 7,800 | 5,300 |
| TRIGGER2 | 98 | 6,800 | 4,600 |
| TRIGGER2 CD版 | 98 | 8,800 | 6,000 |
| 七英雄物語 | 98 | 8,800 | 6,000 |
| なる麻雀 | 98/TW | 8,800 | [illegible] |
| NOVA(ノヴァ) | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| ■■ ANGEL 120% | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| 野々村病院の人々 | 98/TW | 7,800 | 5,300 |
| 信長の野望・全国版 | 98 | 5,800 | 3,900 |
| 信長の野望・天翔記(286共) | 98 | [illegible] | 8,700 |
| 信長の野望・天翔記 TOWNS | TW | 14,800 | 10,800 |
| 信長の野望・天翔記withパワーアップキット | 98 | 15,800 | 10,700 |
| 信長の野望・天翔記パワーアップキット | 98 | 5,800 | 3,900 |
| バーチャコール | 98/TW | 7,800 | 6,300 |
| はいぱぁセキュリティーズ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| VIPER-V6 | 98 | 6,800 | 4,600 |
| VIPER-V6 ■■ | 98 | 3,800 | 2,600 |
| VIPER-V6 turbo ■■ | TW | 7,800 | 5,300 |
| VIPER-V8 | 98 | 6,800 | 4,600 |
| VIPER-V8 RS | 98 | 3,800 | 2,600 |
| VIPER-V8 turbo RS | TW | 7,800 | 5,300 |
| VIPER-V10 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| VIPER-V10 RS | 98 | 3,800 | 2,600 |
| VIPER-V10 turbo RS | TW | 8,800 | 6,000 |
| VIPER-GTS | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| VIPER-GTS ■■ | 98 | 3,800 | 2,600 |
| VIPER-V12 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| VIPER-V16 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| 花の記憶 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ぱにぃはんたぁ■ | ■■ | 7,800 | 5,700 |
| [illegible] | 98 | 7,800 | 5,300 |
| パワースレイブ | 98 | 8,800 | 6,000 |
| パワードール | 98/TW | 11,800 | 8,000 |
| パワードールⅡ | 98 | 11,800 | 8,000 |
| パワードール2ダッシュ | 98 | 9,000 | 6,100 |
| ファーランドストーリー | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ファーランドストーリー伝記 | 98 | 10,800 | 7,300 |
| ファーランドストーリー天■の涙 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ファーランドストーリー白銀の■ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ファーランドストーリー大地の絆 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ファーランドストーリー 神々の遺産 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ファーランドストーリー 獣王の証 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ファーストクィーンⅣ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| Figure -奪われた放課後- | 98 | 7,800 | 5,300 |
| VZONE | 98 | 7,800 | 5,300 |
| フィニッシュボールド | 98 | 10,800 | 7,300 |
| Filsnown 光と刻 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ぷよぷよ■ | 9821 | 7,800 | 5,300 |
| ブランティッシュ3 Renewal | 98 | 12,800 | 8,700 |
| ブランマーカー■ | 98 | 8,800 | 6,000 |
| ブランマーカー2 CD-ROM | 98/TW | 10,800 | 7,300 |
| BRIGANTY | [illegible] | 8,800 | 6,000 |
| プリンセスクエスト■■■■■■ | 98 | [illegible] | 6,000 |
| プリンセスメーカー | 98 | 14,800 | 10,100 |
| プリンセスメーカー2 | 98/TW | 14,800 | 10,100 |
| プレゼント デュオ | 98 | 6,800 | 4,600 |
| ぷろすちゅーでんとG CD-ROM | 98/TW | 3,800 | 2,600 |
| フロンティア | 98 | 7,800 | 6,500 |
| Horny Sweeper 2 | 98 | [illegible] | 6,400 |
| 星の砂物語3 | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| ■■幻想曲Ⅲ FD/CD | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| 舞・夢 | 98 | 8,800 | 6,000 |
| マクロス ■カルリーダーコンプリートパック | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ■女狩りの■■ | 98 | 7,800 | 5,300 |
| [illegible] | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ■■のプリンセスミンキーモモ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| マリアに捧げるバラード | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| マリン■■■■ | 98 | 7,800 | 6,500 |
| マルチペイント | 98 | 14,800 | 10,100 |
| マルチペイント～お楽しみセットPLUS | [illegible] | 6,400 | 4,400 |
| 美■ | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ミラージュ | 98 | 7,800 | 6,500 |
| ミラージュ TOWNS | TW | 8,800 | 7,300 |
| ミラージュ2 | 98/TW | 8,800 | 7,300 |
| ■■■影 FD/CD共 | 98/TW | 7,500 | 5,100 |
| 夢幻■■■ | 98 | 8,800 | 6,000 |
| MOON GATE | 98 | 8,800 | 6,000 |
| ムーンライトエナジー2 | 98/TW | 未定 | 未定 |
| ■■倶楽部(メイクラブ) | [illegible] | 8,800 | 6,000 |
| メビウスロイド | 98 | 7,800 | 5,300 |
| モラトリアム | [illegible] | 7,800 | [illegible] |
| やんやんの激■■窓会 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ■■坂 FD/CD共 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 妖獣戦■2 | 98 | 9,800 | 6,700 |
| 吉永サユリがやって来る ヤァ!ヤァ!ヤァ! | 98 | 8,800 | 6,000 |
| [illegible] | 98 | 9,800 | 7,200 |
| 乱交女体釣り | 98 | 7,800 | 5,300 |
| ランス■ | 98 | 8,500 | 5,800 |
| ランスⅢ TOWNS | TW | 7,500 | 5,100 |
| リザレクト | 98 | 8,800 | 6,000 |
| Revival ■■■ | 98 | 8,700 | 5,900 |
| リビドー7 IMPACT | 98 | 8,800 | 6,000 |
| Ribbon | 98 | 8,800 | 6,000 |
| ■■の檻 | 98 | 8,800 | 6,000 |
| リングアウト!! | 98 | 7,800 | 5,300 |
| リングアウト!! CD-ROM | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| ルナティック・ドーンⅠ/Ⅱ | 98/TW | 10,800 | 7,300 |
| 令嬢物語 | 98 | 7,800 | 5,300 |
| 令嬢物語 TOWNS | TW | 8,800 | 6,000 |
| レッスルエンジェルスSpecial | 98/TW | [illegible] | 6,000 |
| レモンエンジェル | 98 | 9,800 | 7,200 |
| ローマは一日にして成らず | 98 | 11,800 | 8,000 |
| ロクス・アルバ | 98 | 9,800 | 6,700 |
| ロマンスは剣の輝き | 98 | 8,800 | 6,000 |
| ロンド | 98 | 7,800 | 5,700 |
| Words Worth | 98/TW | 8,800 | 6,000 |
| **Windows/Mac** | | | |
| あゆみちゃん物語 実写版 | Win | 8,800 | 6,000 |
| 色数向上委員会コンプリートコレクション3 | Win/Mac | 5,800 | 3,900 |
| ウイニングポストwithパワーアップキット | Win | 14,800 | 10,800 |
| A列■で行こう4 | Win | 16,800 | 11,400 |
| エルフ・スクリーンセーバーコレクション | Win | 4,800 | 3,300 |
| 監禁 | Win/Mac | 7,800 | 5,300 |
| 機械じかけのマリアン | Win/Mac | 5,800 | 4,200 |
| 銀河英雄伝説スクリーンセーバー■■2 | Win | 5,800 | 3,900 |
| 3×3EYES～吸精公主～プレミアム版 | Win | 13,800 | 9,400 |
| 三国志Ⅳ with パワーアップキット | Win | 16,800 | 12,300 |
| 三国志リターンズ | Win | 6,800 | 5,000 |
| ジェラシー | Win/Mac | 8,800 | 6,000 |
| シムシティ2000 CDコレクション | Win/Mac | 14,800 | 10,100 |
| シムタウン | Win/Mac | 9,800 | 6,700 |
| スーパーテトリス2+ボンブリス(PAD付) | Win | 9,800 | 6,700 |
| 卒業アルバム オリジナル | Win | 9,800 | 6,700 |
| 卒業■■■ プレミアム | Win | 12,800 | 8,700 |
| 太閤立志伝Ⅱ | Win/Mac | 9,800 | 7,200 |
| 大戦略 | Win/Mac | 9,800 | 6,700 |
| DAG No.0 | Win/Mac | 3,800 | 2,600 |
| Touch! うたたねひろゆき画集 | Win/Mac | 9,800 | 6,700 |
| Towerタワー | Win/Mac | 9,800 | 6,700 |
| 提督の決断Ⅱ | Win/Mac | 14,800 | 10,800 |
| 天下御免 | Win | 12,800 | 8,700 |
| 天地無用!■■■ 樺家CD-ROM | Win/Mac | 7,800 | 5,700 |
| 天地無用!■■■ DAY AFTER DAY | Win/Mac | 4,800 | 3,500 |
| 東京■■■行 | Win | 5,800 | 3,900 |
| Dream Scapes | Win/Mac | 2,980 | 2,000 |
| 信長の野望・天翔記 | Win | 12,800 | 9,300 |
| フェアリーテール REMIX | Win | 4,800 | 3,300 |
| プリンセスメー■ー2 | Win/Mac | 14,800 | 10,100 |
| ブルー■■■ルース | Win | 7,800 | 5,700 |
| ぷよぷよ FOR WINDOWS FD/CD共 | Win | 7,800 | 5,300 |
| [illegible] | Win/Mac | 6,800 | 4,600 |
| まるごと■■■■チャチャ | Win | 3,980 | 2,700 |
| MYST | Win | 12,800 | 8,700 |
| ミンキーモモ マニアックス1/2 | Win | 6,800 | 4,600 |
| ムーンライトエナジー2 | Win/Mac | 未定 | 未定 |
| めいどいんチャイナ ■■■■ | Win/Mac | 9,800 | 6,700 |
| メビウスリンク | Win | 9,800 | 6,800 |
| モ■■■■スクオー■ | Win | 9,800 | 6,700 |
| リビドー7 | Win | 8,800 | 6,000 |
| リヨン往■フレア | Win/Mac | 5,800 | 3,900 |
| やんやんの激闘同窓会 | Win | 7,800 | 5,300 |
| **DOS/V** | | | |
| 亜紀子GOLD | DOS/V | 7,800 | 5,300 |
| 遺作 | DOS/V | 8,800 | 6,000 |
| VG～ヴァリアブルジオ | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| ウィザードリィC.D.S | DOS/V | 12,800 | 9,300 |
| ウイニングポスト | DOS/V | 12,800 | 8,700 |
| ウイングコマンダー3 | DOS/V | 7,800 | 6,500 |
| 失われた楽園 | DOS/V | 7,800 | 5,300 |
| FX FIGHTER | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| 河原崎家の一族 | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| 銀河英雄伝説ⅣEX | DOS/V | 12,800 | 8,700 |
| クイーン・オブ・■■リスト 外伝 α+ | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| 恋姫 | DOS/V | 7,800 | 5,300 |
| 三国志英傑伝 | DOS/V | 12,800 | 8,700 |
| SimCity2000 DELUXE | DOS/V | 10,800 | 7,300 |
| SEX | DOS/V | 7,800 | 5,300 |
| DARK FORCES | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| 太閤立志伝Ⅱ | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| TERMINAL VELOCITY | DOS/V | 6,200 | 4,200 |
| テーマパーク | DOS/V | 12,800 | 10,600 |
| 同級生 | DOS/V | 8,800 | 6,000 |
| 同級生2 | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| NASCAR RACING | DOS/V | 8,800 | 6,000 |
| ネクロノミコン | DOS/V | 8,800 | 6,000 |
| 信長の野望・天翔記 | DOS/V | 12,800 | 8,700 |
| パワードール | DOS/V | 11,800 | 8,000 |
| ファーストクィーンⅣ | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| ファーランドストーリー | DOS/V | 9,800 | 6,700 |
| Figure -奪われた放課後- | DOS/V | 7,800 | 5,300 |
| プリンセスメーカー2 | DOS/V | 14,800 | 10,100 |
| メビウスロイド | DOS/V | 7,800 | 5,300 |
| レッスルエンジェルスSpecial | DOS/V | 8,800 | 6,000 |

ソフトウェア自動販売機TAKERU設置店につき「TAKERU版ソフトウェア」を1本からでも即日発送します!
1,700本のTAKERUソフトを自宅で選ぶ「おうちでTAKERU」CD-ROM版を780円(税込み)で好評発売中!
ご注意 「おうちでTAKERU」をご使用になる場合、MS-WINDOWS & CD-ROMドライブが必要です。

(50音順) ★お急ぎの方は出来るだけ代引きでお願い致します!!★ ★リストにない商品も多数取扱っていますのでお問い合せ下さい★ ★タケルも取り扱っております★ ※TWはTownsです。

## ハードウェア・周辺機器

| メーカー | 型番 | 価格 | 備考 |
|---|---|---|---|
| I・O DATA | HDS-540M/98 | 29,500円 | I/Fボードセット |
| I・O DATA | HDS-540M | 26,200円 | 増設用ケーブル付 |
| I・O DATA | HDS-1G/98 | 55,900円 | I/Fボードセット |
| I・O DATA | HDS-1G | 50,300円 | 増設用ケーブル付 |
| NEC | PC-9801-86 | 20,800円 | 純正86ボード |
| キュービジョン | QV-WVM WAVE MASTER | 22,200円 | NEC86ボード完全互換+SCSI&マルチベンダーI/F |
| αデータ | SS-10Ⅱ | 12,000円 | 26K互換FM音源ボード |
| ロアス | SK-A06マルチメディアスピーカーシステム | 3,500円 | ディスプレにも取付可能アンプ内蔵スピーカー |
| αデータ | AS-700マルチメディアスピーカーシステム | 7,600円 | 折りたためるアンプ内蔵スピーカー |
| 電波新聞社 | XPC-2ビデオ・キャンコンバーターユニット | 31,000円 | パソコンのアナログRGBを家庭のTVで |

## サプライ・他

| メーカー | 品名 | 価格 | 備考 |
|---|---|---|---|
| ロアス | MUS-001 360カウントマウス | 1,200円 | 丸/角変換コネクタセット |
| セルサス | CS-MPS マウスパット | 700円 | |
| MagLab | MP-Ⅳ マウスパット | 600円 | |
| スピタル | JOYCONT PJ-01 | 5,400円 | ジョイカードで全のゲームが楽しめます |
| スピタル | JOYCONT TURBO CT-5 | 2,400円 | TOWNS/98/X68/MSX2対応ジョイカー |
| SNE | JOYBORD-98 | 8,000円 | FM音源ポート■■ジョイスティックI/F |
| maxell | フロッピー5インチHD | 700円 | 化粧紙箱10枚入 |
| maxell | フロッピー3.5インチHD | 800円 | アクリルケース10枚入 |
| セルサス | CS-CW35 | 600円 | 3.5インチクリーニングディスク |
| Konica | CMDW | 1,000円 | 5インチクリーニングディスク |

## 特価コーナー

| メーカー | 品名 | 機種 | | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| SHARP | CZ-653C-BK | X68000PRO FDモデル | 新品 | 39,000円 |
| SHARP | CZ-653C-GY | X68000PRO FDモデル | 新品 | 39,000円 |
| SHARP | CZ-663C-GY | X68000PRO HDモデル | 新品 | 49,800円 |
| ソフトウェア | 4Dボクシング | PC9801版 5/3.5 | 新品 | 3,000円 |
| ソフトウェア | スターウォーズ | PC9801版 5/3.5 | 新品 | 2,000円 |
| ソフトウェア | サバッシュⅡ | PC9801版 5/3.5 | 新品 | 5,000円 |
| ソフトウェア | 麻雀マスター | PC9801版 5/3.5 | 新品 | 4,800円 |
| ソフトウェア | プールズ・オブ・ダークネス | PC9801版 5/3.5 | 新品 | 9,000円 |
| ソフトウェア | 銀狼伝説SPECIAL | X68000版 5 | 新品 | 5,000円 |
| ソフトウェア | アイ・オブ・ザ・ビホルダー | PC9801版 5 | 新品 | 5,000円 |

**ご注文方法** お急ぎの方は電話注文で受付ます。〔商品名〕〔機種〕〔メディア〕〔サイズ〕をお問い合わせ下されば瞬時に在庫確認、お渡し日をお知らせ致します。電話・葉書によるご注文の場合には代金引換手数料500円(税込)が必要となります。

**振込方法** 現金書留・郵便為替にてお送り下さい。銀行振込でお支払いの方は下記口座にお振込願いますが、■込手数料はお客様負担となります。入金が確認され次第商品を発送させて頂きます。
石川銀行鳴和支店(普)0408617 株式会社 アイディ

**送料別途** ご注文の際は必ず商品の販売価格と在庫をご確認下さい。商品があれば即日発送致します。送料は何本でも700円(税込)です。■■の方は1,000円(税込)です。

※ご注意 商品返品の場合には商品到着1週間以内にお願い致します。その場合、送料はお客様■担とさせて頂き、手数料として1,000円を差し引いて精算させて頂きます。

## ○ PC-98シリーズ ○

AⅣパーフェクトセット……高額買取
A列車で行こうⅣ……高額買取
A列車で行こう 復刻版……高額買取
Jリーグ1994プロフェッショナル
サッカー……高額買取
Revivalザナドゥ……超高額買取
SUPER野球[illegible]2 1995版……[illegible]高額買取
ああっ女神さま!……[illegible]買取
なぞぷよ……[illegible]買取
ぷよぷよ[illegible]……[illegible]取
アトランティア……[illegible]取
アマランスKH……[illegible]買取
アマランスⅣ……超[illegible]買取
インクレディブルマシーン……[illegible]取
ウイングコマンダー
アルマダ……[illegible]買取
ウルティマアンダー
ワールドⅡ……高額買取
エテミブル……高額買取
エリア88-エトランジェ1995-……高額買取
キングスバウンティー……高額買取
クラシックロード3……高額買取
ザ・ボード……高額買取
シムシティ2000DX……高額買取
シャドーキャスター……高額買取
シュヴァルツシルトEX……超高額買取
スーパーテトリス2+
ボンブリス……高額買取
ストライクコマンダーPLUS……高額買取
スペースハルク……[illegible]買取
タクティカルタンク
コープスDX……高額買取
ダークセラフィム……高額買取
ダービースタリオン
エキスパート……高額買取
テーマパーク……超高額買取
トキオ2……超高額買取
ナイトメア……高額買取
パラケルススの[illegible]剣……高額買取
パワードール……高額買取
パワードール2DASH……高額買取
ファーランドストーリー
神々の遺産……超高額買取
ファーランドストーリー
大地の絆……高額買取
ファーランドストーリー
天使の涙……高額買取
ファーランドストーリー
白銀の翼……高額買取
フィニィッシュ・ホールド……高額買取
フロンティアユニヴァース+
テトリス……高額買取
ブランディッシュ・
リニューアル版……高額買取
ブランディッシュ2・
リニューアル版……超高額買取
ブランディッシュ3……高額買取
プリンスオブペルシャ2……高額買取
ポリスノーツ……高額買取
マイホームドリーム……高額買取
マクロス スカルリーダー・
コンプリートパック……超高額買取
マスターズ
遥かなるオーガスタ2……高額買取
メガトンアームズ……高額買取
メルクリウスプリティー……高額買取
メルティランサー……高額買取
リターントゥゾーク……高額買取
ルナティックドーンⅡ……高額買取
レジオナルパワーⅢ
スペシャル……高額買取
ロードオブパンツァーズ……高額買取
ローマ[illegible]一日にして成らず……[illegible]取
英雄伝説Ⅲリニューアル版……[illegible]買取
英雄伝説Ⅳ……超高額買取
楽市の政……高額買取
[illegible]士ガンダム マルチプル
オペレーション……高額買取
偽典・女神転生……高額買取
銀河英雄伝説4EX SET……超高額買取
幻世喜譚……高額買取
後漢志……高額買取
合戦 関ヶ原……超高額買取
黒の剣……高額買取
紺碧の艦隊……高額買取
将棋「美人対局」……超高額買取
将棋最強……高額買取
上海 万里の長城……高額買取
森田将棋5……高額買取
神王伝説 クリスタニア……超高額買取
雀豪4……高額買取
戦乱……高額買取
太平洋の嵐2……高額買取
大海戦 ソロモン1942・1943……高額買取
大江戸ルネッサンス……高額買取
天地[illegible]!……高額買取
東京トワイライトバスターズ……高額買取
魔導物語1-2-3……高額買取
魔導物語A・R・S……高額買取
魔法のプリンセス
ミンキーモモ……高額買取
無人[illegible]2……高額買取
龍王三国志……高額買取

## ○ PC-98シリーズアダルト ○

Cest・la・vie……高額買取
DORA DORAエモーション……高額買取
Dangel……高額買取
De・FaNa……高額買取
Doki Dokiバケーション……高額買取
Filshown……高額買取
GIRL……高額買取
GROUNSEED……高額買取
Horny Sweeper2……高額買取
Libido7 IMPACT……超高額買取
MOON GATE……超高額買取
RONDO……高額買取
Ribbn……高額買取
SEEK……高額買取
SEX……高額買取
SHOW DOWN……高額買取
TEEN……高額買取
TRIGGER2……高額買取
TRUE LOVE……高額買取
VIPER-V12……高額買取
WONPARAウォーズⅡ……高額買取
X-エックス……高額買取
YES! HG……高額買取
あゆみちゃん物語 実写版……高額買取
きゃんきゃん
バニーエクストラ……高額買取
くるみちゃんにんじゃあ……[illegible]買取
けっこう仮面2……[illegible]買取
こうかん日記……[illegible]買取
た[illegible]ご料理……[illegible]買取
てんか御免あそばせ!!……[illegible]取
な[illegible]麻雀……[illegible]買取
ばにぃ[illegible]んた[illegible]……[illegible]買取
ひかるEXCHANGE……[illegible]買取
やんやんの[illegible]同窓会……[illegible]買取
わくわく麻雀パニック!……[illegible]買取
アルバイト -二人の想い-……[illegible]取
エイミーと呼ばないでっ……[illegible]取
エクシードジャック……[illegible]買取
エスカレーション'95……[illegible]買取
カレイドスコープ……[illegible]買取
ガーディアンリコール……[illegible]買取
クロームパラダイス……[illegible]買取
ジェダイ……[illegible]買取
スーパーリアル麻雀PⅣ FINAL……[illegible]買取
スクールガールズ……[illegible]買取
セーラ……[illegible]買取
セクスプレス……[illegible]買取
ソーサルキングダム……[illegible]買取
デュアルソウル……[illegible]買取
ドラゴンマスターシルク[illegible]……[illegible]高額買取
ナイトスレイブ……[illegible]買取
パーフェクトブルー……[illegible]買取
ブランマーカー2……超[illegible]買取
フロンティア……[illegible]買取
マリアに捧げるバラード……高額買取
マリンルージュ……超高額買取
メビウスロイド……超高額買取
モラトリアム……高額買取
レッスルエンジェルス V1……[illegible]高額買取
レモンエンジェル……超高額買取
ロマンスは剣の輝き……超高額買取
ヴァージン2……高額買取
遺作……高額買取
淫魔制服狩り……高額買取
花の[illegible]……高額買取
学園ソドム……超高額買取
[illegible]……高額買取
[illegible]診療室の午後……高額買取
[illegible]ケ丘物語……高額買取
銀河遊侠伝説ドバッカー……[illegible]
緊縛の館……高額買取
黒の断章……高額買取
神谷右京2……高額買取
櫻の杜……高額買取
尋問遊戯……超高額買取
星の砂物語3……高額買取
雪猫……高額買取
卒業写真……高額買取
帝都滅賊師団……高額買取
天使たちの午後 転校生……高額買取
同級生2 HD版……高額買取
同級生2 FD版……高額買取
難波康介 イカせてなんぼ……高額買取
美乳ハンター……高額買取
舞夢……高額買取
真奈美……超高額買取
麻雀スポーツライン……高額買取
麻雀プリンセスGO!GO!……高額買取
麻雀幻想曲Ⅲ……高額買取
夢見坂……高額買取
夢幻泡影……超高額買取
夢幻夜想曲……高額買取
牝猫秘書室……高額買取
猟奇の館……高額買取
誘惑……高額買取
乱交女体釣りもっこりまんの
ナニでヌシ釣り……高額買取
令嬢物語……高額買取
V.Rデート 五月倶楽部……高額買取
プリンセスエクスト
マージャンソード……高額買取

## ○ Windowsシリーズ ○

3×3EYES……高額買取
A4 for Win……超高額買取
DARK SEED……高額買取
Libido7……超高額買取
Touch!……超高額買取
Tower for Win……超高額買取
ぷよぷよfor Win……高額買取
アクアゾーン……高額買取
クラシックロード2……高額買取
コロナイゼーション……超高額買取
サイコトロン……高額買取
ジェラシー……高額買取
シムシティ2000 for win……高額買取
スーパーリアル麻雀PⅣ……高額買取
トランスポートタイクーン……超高額買取
パチンコ倶楽部……高額買取
ブルーシカゴブルース……高額買取
プリンセスメーカー2……高額買取
プロの碁EX……高額買取
マイホームドリーム……高額買取
監禁……高額買取
機械じかけのマリアン……高額買取
黒猫館……高額買取
黒魔術殺人事件……高額買取
真・妖獣教室……高額買取
瑞兆 for Win……高額買取
雀道……高額買取
大戦略……高額買取
天下御免 for win……高額買取
天地無用!ごくらくCD-ROM 高額買取
桃色麻雀……高額買取
美少女のおいしい[illegible]て方……高額買取
麻雀幻想曲Ⅰ・Ⅱ……高額買取
麻雀幻想曲Ⅲ……高額買取
夢幻泡影……高額買取
野々村病院の人々……高額買取
令嬢物語……高額買取
乱交女体釣り もっこりまんの
ナニでヌシ釣り……高額買取

**スーパーファミコンなどのTVゲームソフトも買取っているよ!!**

## 買取強化月間実施中!!
(10/31まで) 東京・大阪・モンキーランド守口
★買取・下取強化UP★出張[illegible]取エリア拡大

### 【通信買取】の手順

①下の[illegible]に記入のうえ、身分証明書のコピーをそえてソフトと一緒にL係まで宅急便等でお送り下さい。送料はお客様負担になります。(18才未満の方は必ず保護者に承諾書を書いてもらって下さい。)
②お送り頂いたソフトを、スタンバイにて価格査定させていただきます。
③スタンバイからお客様へ買取価格を電話連絡いたします。
④お客様から了解を頂ければ、現金[illegible]もしくは銀行振込にて送金させて頂きます。銀行振込の場合は銀行名、口座番号、支店名、名義(フリガナ)等記入して下さい。送金は電話連絡後1~2週間かかることがあります。
書留でも振込でも送金手数料として600円買取合計金額から引かせて頂きます。

●買取価格は、ユーザー登録カード・付属品の[illegible]・パッケージの状態([illegible])により値引する場合があります。説明書が無い場合は買取できません。
●買い取り価格は相場により変動致しますのでご了解下さい。

# STAND-BY

大阪Ver.4 ☎06(641)5633
大阪市浪速区日本橋5-12-3(盛岡ビル)L係
東京1号店 ☎03(3258)8955
東京都千代田区外神田1-6-6(松田ビル)L係

-〈キリトリ〉-

## 譲渡書

| 送金方法 | | 生 年 月 日 | 電 話 番 号 |
|---|---|---|---|
| 氏 名 | 印 | 昭和・平成 年 月 日 | |
| 住 所 | | | 連 絡 希 望 時 間 |

| 商 品 名 | 商 品 名 |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |

上記の品物をSRGタカミヤ株式会社に譲渡します。 氏 名 印

| 送 金 方 法 | 銀 行 振 込 ・ 現 金 書 留 | 口座名義人 | |
|---|---|---|---|
| | 銀 行 ・ 信 用 金 庫 支店 | 当座・普通 | 口座番号 |

※18才未満の方は、下の承諾書を保護者に記入してもらって下さい。

上記の品物を売却することを承諾いたします。

| 保護者氏名 | 印 | 住所 | TEL |
|---|---|---|---|

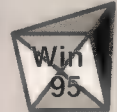
## PC 9801

| タイトル | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| ACE OF SPADES | ¥7,800 | ¥5,400 |
| ALICEの館 3 | ¥5,800 | ¥3,700 |
| EVE イヴ | ¥8,800 | ¥6,100 |
| Dengel | ¥8,800 | ¥5,700 |
| Doki Doki バケーション | ¥7,800 | ¥5,000 |
| DOOM（ドゥーム） | ¥9,800 | ¥6,800 |
| Filshown ～光と刻～ | ¥9,800 | ¥6,800 |
| LEAP 時にさらわれた少女 | ¥7,800 | ¥5,400 |
| MOON GATE | ¥8,800 | ¥5,700 |
| OL操作網 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| POWER DOLLS 2 DASH | ¥9,000 | ¥6,300 |
| RESTRICTED AREA | ¥12,800 | ¥10,600 |
| Revival ザナドゥ | ¥8,700 | ¥6,000 |
| Ribbon ―リボン― | ¥8,800 | ¥6,100 |
| SEEK ～地下室の牝奴隷達～ | ¥7,500 | ¥5,200 |
| VENUS SELECT | ¥4,800 | ¥3,600 |
| VIPER -V12 | ¥7,800 | ¥5,400 |
| VIPER -V10 RS | ¥3,800 | ¥2,600 |
| VIPER -V16 | ¥9,800 | ¥6,800 |
| VIPER GTS RS | ¥3,800 | ¥2,600 |
| Winning Post 2 Plus | ¥12,800 | ¥9,200 |
| XEDISS | ¥7,800 | ¥5,400 |
| アイドルプロジェクト 2 | ¥11,400 | ¥9,400 |
| アマランス 4 | ¥11,800 | ¥8,200 |
| あゆみちゃん物語 | ¥6,800 | ¥4,400 |
| アリスの館 3 CD | ¥4,800 | ¥3,100 |
| インモラルスタディ 1～3 | 各¥5,800 | 各¥4,000 |
| うさぎなパニック 2 | ¥9,800 | ¥6,800 |
| エイミーと呼ばないでっ | ¥7,800 | ¥5,400 |
| カスタムメイト 3 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| グレイストンサーガー外伝 | ¥9,800 | ¥6,800 |
| クローンドール 課外授業 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| こうかん日記 ■2章 | ¥9,800 | ¥6,800 |
| ゴルフリンクス 386 プロ〈256〉 | ¥12,800 | ¥8,900 |
| サイバーイリュージョン | ¥8,800 | ¥6,100 |
| ジェラシー | ¥7,800 | ¥5,400 |
| スーパーエレクト大戦 S. EX | ¥8,800 | ¥6,100 |
| ソーサル・キングダム | ¥8,800 | ¥6,100 |
| TRUE LOVE | ¥7,800 | ¥5,400 |
| ドラゴンナイト 4 | ¥8,800 | ¥5,700 |
| ネバーランド | ¥7,800 | ¥5,400 |
| はいぱあセキュリティーズ | ¥9,800 | ¥6,800 |
| パワースレイブ | ¥8,800 | ¥6,100 |
| ピクシーガーデン | 未定 | TEL |
| ファーランドストーリー～獣王の証～（HD） | ¥9,800 | ¥6,800 |
| フィニッシュホールド | ¥10,800 | ¥7,500 |
| ブランディッシュ 2 Renewal | ¥9,800 | ¥6,800 |
| ブランディッシュ 3 | ¥12,800 | ¥8,900 |
| ブランディッシュ・リニューアル | ¥7,680 | ¥5,300 |
| ブランマーカー 2 | ¥8,800 | ¥5,700 |
| ブリガンティ | ¥8,800 | ¥6,100 |
| ぷろすちゅーでんとG（CD-ROM） | ¥3,800 | ¥2,400 |
| マリアに捧げるバラード | ¥8,800 | ¥5,700 |
| マリンルージュ | ¥7,800 | ¥5,400 |
| ミナミの帝王 | ¥11,400 | ¥9,200 |
| ミュウ | ¥7,800 | ¥5,400 |
| ムーンライトエナジー 2 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| レッスルエンジェルス V2 | ¥9,800 | ¥8,100 |
| ロクス・アルバ | ¥9,800 | ¥6,800 |
| ローマは一日にして成らず（HD） | ¥11,800 | ¥8,200 |
| ロマンスは剣の輝き（HD） | ¥8,800 | ¥5,700 |
| 遺作 | ¥8,800 | ¥5,700 |
| 馬なり1ハロン劇場 2 | ¥12,800 | ¥8,900 |
| 英雄伝説 リニューアル版 白き魔女 | ¥12,800 | ¥8,900 |
| 学園ソドム | ¥7,500 | ¥5,200 |
| 合戦 関ヶ原 | ¥10,800 | ¥7,500 |
| 儀典・女神転生 | ¥12,800 | ¥9,600 |
| 銀河英雄伝説 4 EX Kit | ¥5,000 | ¥3,500 |
| 銀河英雄伝説 4 EX set | ¥14,800 | ¥10,300 |
| 拘束 | ¥6,800 | ¥4,700 |
| 紺碧の艦隊 2 | ¥11,800 | ¥8,200 |
| 櫻の杜 | ¥7,800 | ¥5,400 |
| 三国志 4（要HD）with パワーアップキット | ¥19,200 | ¥13,800 |
| 三国志 5 | 未定 | TEL |
| 時空救助隊ペンタス | ¥9,800 | ¥6,800 |
| 卒業写真 -Naked Color- | ¥8,800 | ¥6,100 |
| 大海戦ソロモン 1942～1943（HD） | ¥10,800 | ¥7,500 |
| 太平洋の嵐 2 | ¥12,800 | ¥8,900 |
| 天使たちの午後 コレクション 2 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| 同級生 | ¥8,800 | ¥5,700 |
| 同級生 2（HD専用） | ¥9,800 | ¥6,000 |
| 同級生 2（FD版） | ¥9,800 | ¥6,000 |
| 闘神都市 2（HD専用） | ¥8,500 | ¥5,500 |
| 闘牌遊戯 | ¥7,800 | ¥5,400 |
| 信長の野望・天翔記 | ¥12,800 | ¥9,200 |
| 信長の野望・天翔記 パワーアップキット | ¥5,800 | ¥4,100 |
| 信長の野望・天翔記 with パワーアップキット | ¥16,200 | ¥11,300 |
| 八八艦隊物語 | ¥10,800 | ¥7,500 |
| 晴れのち胸騒ぎ | ¥7,800 | ¥5,000 |
| 星の砂物語 3 | ¥8,800 | ¥5,700 |
| 舞夢 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| 麻雀幻想曲 3 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| 夢幻泡影〈256・HD・CD〉 | ¥7,500 | ¥4,800 |
| 妖獣戦記 2 | ¥9,800 | ¥6,800 |

| タイトル | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| De.Fana | ¥8,800 | ¥6,100 |
| DORADORAエモーション | ¥7,800 | ¥5,400 |
| DPS 全部 | ¥6,800 | ¥4,500 |
| PHOBOS | ¥8,800 | ¥6,100 |
| TRUE LOVE | ¥7,800 | ¥5,400 |
| XENON ―ゼノン― | ¥8,800 | ¥6,100 |
| あゆみちゃん物語 実写版 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| エイミーと呼ばないでっ | ¥8,800 | ¥6,100 |
| ダンジョン ハック | ¥12,800 | ¥8,900 |
| ディエス・イレ | ¥9,800 | ¥6,800 |
| デザイア ～背徳の■旋～ | ¥8,800 | ¥6,100 |
| ぷよぷよ 2 | ¥7,800 | ¥5,400 |
| ブランディア98（HD） | ¥9,800 | ¥6,800 |
| マリアに捧げるバラード | ¥8,800 | ¥5,700 |
| リングアウト！！ | ¥8,800 | ¥6,100 |
| 亜紀子ゴールド | ¥7,800 | ¥5,000 |
| 悦楽の学園 | ¥8,800 | ¥5,700 |
| 尋問遊戯 | ¥7,800 | ¥5,000 |
| 麻雀幻想曲 3 | ¥8,800 | ¥6,100 |
| 夢見坂 | ¥7,800 | ¥5,400 |

| タイトル | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| A列車で行こう 4（Win） | ¥16,800 | ¥11,700 |
| CAL 1.2. + PAL（Win） | ¥8,800 | ¥6,100 |
| BEAST（Win） | ¥7,800 | ¥5,400 |
| DOOM 2（Mac） | ¥9,800 | ¥6,800 |
| DPS全部（Win） | ¥6,800 | ¥4,500 |
| EMIT 1 ～時の迷い子（Win） | ¥8,800 | ¥6,300 |
| Mink でらっくす（Win） | ¥8,800 | ¥5,700 |
| MYST | ¥12,800 | ¥9,600 |
| POWER DOLS MANIA KIT（Win） | ¥4,800 | ¥3,300 |
| TOWER（Win） | ¥9,800 | ¥7,300 |
| WINING POST（Win） | ¥14,800 | ¥10,600 |
| WINING POST with パワーアップキット（Mac） | ¥14,800 | ¥10,600 |
| アメリカ横断ウルトラクイズ（Win・Mac） | ¥7,770 | ¥5,400 |
| アリスの館 3 CD（Win） | ¥4,800 | ¥3,100 |
| インターハートコレクション 1（Win・Mac） | ¥5,800 | ¥4,000 |
| ヴィヴァント高田由美（Win・Mac） | ¥3,800 | ¥2,800 |
| エメラルドドラゴン（Win・Mac） | ¥3,800 | ¥2,800 |
| ジェラシー（Win） | ¥8,800 | ¥6,100 |
| テーマパーク 日本語版（Mac） | ¥11,800 | ¥8,800 |
| なる麻雀（Win・Mac） | ¥8,800 | ¥6,100 |
| フェアリーテール リミックス（Win・Mac） | ¥4,800 | ¥3,100 |
| ぷよぷよ for Win | ¥7,800 | ¥5,400 |
| プリンセスメーカー 2（Win・Mac） | ¥14,800 | ¥10,600 |
| ブルー・シカゴ・ブルース（Win） | ¥7,800 | ¥5,400 |
| ボイスコレクション 1～5 | ¥4,800 | ¥3,600 |
| マクロス 7（Win・Mac） | ¥6,800 | ¥5,100 |
| メルクリウスプリティ（Win） | 未定 | TEL |
| もっともっとインクレティブルマシーン（Win） | ¥8,800 | ¥6,100 |
| やんやんの激闘同窓会（Win） | ¥7,800 | ¥5,400 |
| 愛姉妹（Win） | ¥7,800 | ¥5,000 |
| 監禁 | ¥7,800 | ¥5,400 |
| 三国志 4（Win） | ¥16,800 | ¥12,000 |
| 三国志 英傑伝（Mac） | ¥14,800 | ¥10,600 |
| 三国志 英傑伝（Win） | ¥12,800 | ¥9,200 |
| 雀帝 2（Win） | ¥11,200 | ¥8,400 |
| 声優ロム 天野 由利（Win） | ¥4,800 | ¥3,600 |
| 声優ロム かない みか（Win） | ¥4,800 | ¥3,600 |
| 声優ロム 金月 真実（Win） | ¥4,800 | ¥3,600 |
| 声優ロム 佐々木 望（Win） | ¥4,800 | ¥3,600 |
| 声優ロム 本多 知恵子（Win） | ¥4,800 | ¥3,600 |
| 太閤立志伝 2（Win・Mac） | ¥9,800 | ¥7,000 |
| 大戦略（Win・Mac） | ¥9,800 | ¥6,800 |
| 竹内直子 原画集（Win） | ¥4,660 | ¥3,500 |
| 都築和彦CG集（Win・Mac） | ¥3,800 | ¥2,800 |
| 提督の決断 2（Win・Mac） | ¥14,800 | ¥10,600 |
| 天地無用！ ごくらくCD-ROM（Win・Mac） | ¥7,800 | ¥5,800 |
| 信長の野望・天翔記（Win） | ¥12,800 | ¥9,200 |
| 信長の野望リターンズ（Win） | ¥5,800 | ¥4,100 |
| 夢幻泡■（Win）〈256・HD・CD〉 | ¥7,500 | ¥4,800 |
| 闇の稜線（Win） | ¥7,800 | ¥5,400 |
| ゆかにおまかせスクリーンセーバー（Win・Mac） | ¥5,980 | ¥4,400 |
| 夢見坂（Win・Mac） | ¥7,800 | ¥5,400 |
| 横山智佐（Mac） | ¥5,800 | ¥4,300 |
| 令嬢物語（Win・Mac） | ¥7,800 | ¥5,400 |

| タイトル | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| DOOM 2 | ¥9,800 | ¥6,800 |
| R 2 | ¥9,800 | ¥6,800 |
| SIM CITY 2000 | 未定 | TEL |
| THE HIVE | ¥11,400 | ¥9,400 |
| Windows 95 up（CD） | ¥13,800 | TEL |
| ブルーシカゴブルース | ¥7,800 | ¥5,400 |
| マンハッタンレクイエム | ¥6,800 | ¥4,800 |
| ルナティックドーン | ¥8,800 | ¥6,100 |

| タイトル | 定価 | 特価 |
|---|---|---|
| PGA TOUR GOLF '95 | ¥12,800 | ¥9,600 |
| POWER DOLLS 2 | ¥11,800 | ¥8,200 |
| ソーサル・キングダム | ¥8,800 | ¥6,100 |
| ぷよぷよ 2 | ¥7,800 | ¥5,400 |
| 空母戦記 | ¥9,800 | ¥6,800 |

## （中古ソフト 販売・買取り始めました）

### 【パソコンゲームソフト高価買取り】

●買取り手順

1.住所、氏名、年齢、印鑑、生年月日、電話番号を明記の上、郵便小包か宅配便でお送り下さい。

2.価格の査定後、買取り金額をご連絡いたします。（期間10日前後）

3.送料手数料として500円を買取り金額から差し引かせて頂きます。

■ご注意

※ソフトは3本以上でお送り下さい。

※箱、説明書、登録書、付属品は必ず同封して下さい。登録書が無い場合は買取りできません。

※PC-98・Windows・Mac用のソフト以外は買取りいたしません。（ビジネスソフト不可）

※買取り価格は、パッケージの状態や相場により変動いたしますので予めご了承下さい。

■中古ソフト専用 お問い合わせ先

**Phone 052-242-5938**

### 【ゲームソフト販売】

●お申し込み方法

A.現金書留

商品代金に送料を足した金額と必要事項を書いた用紙を一緒にお送りください。会員の方は会員No.を必ず明記してください。

B.代金着払い

電話・FAXもしくはハガキで必要事項をお知らせください。商品到着時に商品代金と着払手数料500円と送料をお支払いください。

●送 料

1発送分のご注文が何本でも600円。

●必要事項

住所・氏名・年令・TEL・郵便番号・商品名・使用機種・メディア（3.5インチ, 5インチ, CD-ROM）・お支払い方法

●注意事項

メーカーの品切れ、発売日の変更など商品の発送が遅れる場合があります。

成人向きソフトは18歳未満の方は購入できません。

未発売の商品は予約扱いとし、発売され次第発送させていただきます。

商品の返品はできませんのでご注意ください。

**※掲載していない商品の販売も行なっています。在庫の有無をご確認ください。**

**※リストの特別価格は消費税込みの値段です。**

### ドルフィン山本よりお知らせ

ドルフィン山本3号店にて、パソコンハード買い取りします。（原則は持ち込み）

買い取り査定は随時変わります。

問い合わせ TEL 052-261-4360

FAX 052-261-3718

**定休日 火曜日**

**受付時間 AM10:00－PM7:00**

**Phone 052-242-6125**

**Fax 052-264-4753**

**買取専用電話 052-242-5938**

**〒460**

**名古屋市中区大須3-15-16 2F**

**ドルフィン山本 内**

# ASCII お近くに書店の便のない方に、簡単・便利な「アスキー特販システム」

このページに掲載の商品に限り、送料無料・代金は後払いでお届けいたします。

## 定番ツールから傑作ゲームまで、極めつけフリーソフトウェアを合計223本収録!

# 秀作フリーソフトウェア100選 RART2+RART3 セット

**セット定価(各メディア)11,600円(税込み)**

ツール、通信、プログラミング言語からゲーム、ジョークまで、あなたのパソコンライフを120%充実させるフリーソフトを一挙収録。秀作フリーソフトの数々を網羅したフリーソフトウェア全集。

■3.5インチユーザー版/秀作フリーソフトウェア100選PART2…………3.5インチFD11枚
秀作フリーソフトウェア100選PART3…………3.5インチFD10枚

■5インチユーザー版/秀作フリーソフトウェア100選PART2…………5インチFD11枚
秀作フリーソフトウェア100選PART3…………5インチFD10枚

### ■秀作フリーソフトウェア100選 PART2 収録ソフトウェア対応機種

| ソフトウェア名 | 対応機種 |
|---|---|
| 3DBENCN VGA | IBM,[VGA] |
| 3D行計画 | 98 |
| ADDRESS | [illegible] |
| ANSI.SYS拡張パッチ | DOS/V |
| apath | DOS |
| AWC | Win |
| BANDIT LOGO | [illegible] |
| BDIFF/BUPDATE | DOS |
| BigDeak/BackMenu | Win |
| bmlay | 98 |
| BPLAY | [illegible] |
| CALPET | 98 |
| CALZ | DOS |
| Cards ! | [illegible] |
| CGL | 98 |
| cgrep | DOS |
| CiNIT | 98,IBM |
| cw/rlt | 98 |
| CPUBENCH | 98,IBM,FM-R |
| CRT SHUTter | 98 |
| dc | DOS |
| dcal | [illegible] |
| DCP/DCPI | [illegible] |
| ddplus | 98 |
| Dispell ! | DOS |
| dr | DOS |
| DRVEXEC | 98 |
| DSKBENCH | 98,IBM,FM-R |
| DSORT | DOS |
| dw | DOS |
| Edit Engine | [illegible] |
| EMSBENCH | 98,IBM |
| fcolor | 98 |
| find | DOS |
| fspool | 98 |
| fw | 98 |
| GAS | [illegible] |
| gdf | DOS |
| [illegible] | DOS |
| GUARD | 98,DOS |
| GV | Win |
| HELP | 98 |
| josysP | 98 |
| japan2HD | IBM/AT |
| JBACK | DOS/V |
| JCAL | DOS |
| JLD | 98 |
| jperl | DOS |
| kbdd/kbddtsr | 98 |
| KEYSP | 98 |
| KmTerm | 98 |
| ksb | DOS |
| less | DOS |
| LHA | DOS |
| LHT | 98 |
| ls | DOS |
| LSI C-86試食版 | DOS |

| ソフトウェア名 | 対応機種 |
|---|---|
| Magd | [illegible] |
| MAGLV | IBM/AT |
| melt | [illegible] |
| MIEL/MIELFILE | [illegible] |
| the Mirin's Filer(MF) | [illegible] |
| Multi file Dump Editor MDe | 98 |
| MV/CPY | DOS |
| NAKIMAUS | 98 |
| NECO | [illegible] |
| Ngraph | [illegible] |
| ntf | DOS |
| PRT++ | 98,J31,DOS/V,IBM |
| Resident BGPAL | [illegible] |
| Rogue-cione II | DOS |
| rpm | DOS |
| rRegular | DOS |
| RSWAP | DOS |
| RZ3 | 98 |
| SCP | 98 |
| Scroller/nTaskMan | Win |
| sed | DOS |
| SELAS | 98 |
| SelDC | 98 |
| setev | DOS/V |
| SIAM | 98,IBM |
| sortf | DOS |
| Super Depth | [illegible] |
| TAKALITH | 98 |
| TITLE | 98 |
| TODAY | DOS |
| TOGGLE | DOS/V |
| TOUCH | DOS |
| UNEUNE | [illegible] |
| unrm | DOS |
| UnZip | DOS |
| VIRUSCAN/CLEAN-UP/VSHELD/RI2 | 98,IBM/AT |
| VTP98 | 98 |
| VTZ | 98 |
| WCD | DOS |
| WindSock | Win |
| wlook | 98 |
| wonderful bachers/W BSS | 98,DOS |
| WORRRRRM | 98 |
| XMZ | 98 |
| yar | DOS |
| ZCOPY | DOS |
| ZMAP | DOS |
| 環境変数エディタ(EE) | 98,DOS |
| 低レベルソフトウェア研究所作品集I | 98 |
| 風流 | 98 |
| ぶろっくでポン | 98 |
| 美佳のタイプトレーナー | DOS |
| 列車発車時刻案内板 II | Win |
| 六角大王 | 98 |

※製品には、MS-DOSのシステムは含まれておりません。別途ご用意ください。

### ■秀作フリーソフトウェア100選 PART3 収録ソフトウェア対応機種

| ソフトウェア名 | 対応機種 |
|---|---|
| ADDRESS | 98 |
| A-WORD | 98 |
| CALPET | 98 |
| C-GRAPH 3Dimension | 98 |
| DDWin | Win |
| EditEngine | 98 |
| FDB/FDB for Windows | DOS,Win |
| FILMTN | 98 |
| FL | [illegible] |
| FMWIN | Win |
| HF | 98 |
| JED | 98 |
| OZMENU | [illegible] |
| Quick-Note | 98 |
| Real-Editor I/II | 98 |
| Tele-Book | 98 |
| Winhd.exe | Win |
| YF | [illegible] |
| ψmenu/plus | 98 |
| おかみさんの家計簿 | [illegible] |
| [illegible]駆ファイルマネージャ | Win |
| 秘書98 | [illegible] |
| 秀丸エディタ | Win |
| AUTO123 | 98ほか |
| BATUP | DOS |
| BU(BATUTY) | DOS |
| comlist | DOS |
| compdir | DOS |
| DIET | DOS |
| DV.exe | [illegible] |
| izgrep | DOS |
| LHA | DOS |
| LHA.DLL | Win |
| LHA Tree | [illegible] |
| LHD | 98 |
| LHQ | 98 |
| LOOK | 98 |
| MIEL | [illegible] |
| MS | DOS |
| osanpo.exe | 98 |
| PATCH IO.SYS | 98 |
| pm | DOS |
| PRC.COM | 98 |
| SCOPY | 98 |
| SDU | 98 |
| TODAY | DOS |
| uncompak/un.e2c | DOS |
| vlabel | DOS |
| wild/fox | DOS |
| WSP | DOS |
| zkill | DOS |
| ぐらふぃっくECHO | 98 |
| age.com | [illegible] |
| CHOICE-plus | DOS |
| CRD | DOS |
| DOSHIGH | 98 |
| ERDISK | DOS |

| ソフトウェア名 | 対応機種 |
|---|---|
| kframe | Win |
| OKPP | 98 |
| Q's MOUSE | 98 |
| REX | 98 |
| sec.com | 98 |
| SIG.EXE | 98 |
| TMonCB.EXE | Win |
| Windows History | Win |
| WinLog.exe | Win |
| WISER | 98 |
| XRDISK.EXE | DOS |
| 30行BIOS | 98 |
| 49L.COM | 98 |
| ぴゅうまるち | 98 |
| ファイルマネージャ拡張メニュー | Win |
| EasyTERM | 98 |
| NIFMCR3 | 98ほか |
| NIFP | 98 |
| air craft | 98 |
| WTERM | 98 |
| 秀Team | Win |
| BMPUT | 98 |
| Canvas-98 | 98 |
| GRIFFON | 98 |
| JPGV98 | 98 |
| RNDDOT.EXE | 98 |
| team | 98 |
| VR-Simulator | 98 |
| WR.EXE | 98 |
| FMP-SYSYTEM | 98 |
| Mdrv2 System | 98 |
| MIMPI | 98 |
| Ray | 98 |
| Windows PCM Player | 98 |
| Jazz Bound II | 98 |
| Jazz Race | 98 |
| MARKADIA | 98 |
| NyaHaX≡93 | 98 |
| SAVANNA | 98 |
| SURAMAUS | 98 |
| "100m徒競争" | 98 |
| 4×4 TILE GAME | 98 |
| 原発(安定装置付) | 98 |
| スピード | 98 |
| 大貧民 | 98 |
| どぼん | Win |
| マッチメーカー | 98 |
| "みつみね" | 98,Win |
| ロールプレイングゲームメーカー | Win |
| RPGrun | Win |
| HOSop | 98 |
| Triangle!! | 98 |
| スクリーンセーバーツクール | 98 |
| 「空飛ぶお釜」 | 98 |
| nakimas 2 dash | 98 |
| にゃん文字 | 98 |
| バイオリズム | Win |

【対応機種】98=PC-9801シリーズ、98N=98ノートシリーズ、MS-DOS=MS-DOS汎用(一部制限のあるもので、詳しくは動作条件および各ソフトウェアのアーカイブに含まれているドキュメントファイルを参照のこと)、J31=J-3100シリーズ、IBM=IBM PC、AX=AXマシン、PS/55シリーズ、DOS/V=DOS/V対応、Win=Windows対応、Mac=Macintosh

【秀作フリーソフトウェアPART1(3.5インチ版のみ)も在庫がございます。あわせてご注文ください。】

## お近くに書店の便がない方は、下記の要領でお申し込みください

お申し込みは『電話』『FAX』か、『はがき』で今すぐどうぞ

**■電話・FAXでのお申し込みは**

アスキー出版局特販部 専用電話

**電話 03-5351-8202**
**FAX 03-5351-8201**

受付時間は午前10時～午後5時です。土曜、日曜、祝日はお休みです。

**■はがきでのお申し込みは**

右の見本のように必要事項をご記入になり捺印の上、ご投函ください。

購入申込書
1.商品名/メディア
2.郵便番号
3.ご住所(フリガナ)
4.お名前(フリガナ) 印
5.職業
6.年齢/性別
7.電話番号 自宅&会社
8.広告掲載雑誌名
( 月号)

お手数ですが必ず捺印ください。

50
151-24
東京都渋谷区代々木四-三三-一〇
株式会社アスキー
出版局特販部 行

(18歳未満の方は、保護者の署名・捺印が必要となります)

**■送料は当社負担でお届けいたします**

お申し込みの日より、約10日前後でお手元へ商品をお届けいたします。荷造り手数料・発送料は、すべて当社の負担で全国どこへでもお送りいたします。

**■お支払いは商品が届いてから**

代金のお支払いは、商品と一緒にお届けする振込通知票により8日以内に、お近くの郵便局からご送金ください。

**■安心できる責任保証**

商品はすべて厳重な検査をパスしたものですが、万一発送途中の事故等で傷や破損が生じた場合、あるいは不良品がお届けされた場合は、責任をもってすぐに良品とお取り替えいたします。商品の性質上、その他の理由による返品はご容赦ください。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 出版営業部 電話 東京(03)5352-8194 株式会社アスキー

# LOG IN HOT LINE

＊電話番号はくれぐれも
お間違いのないように
お願いいたします。

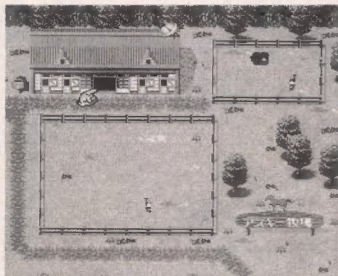
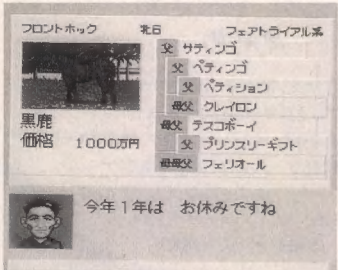
●アスキー製品についてのお問い合わせは
●出版物　03-5351-8194
●ファミコン(情報電話)　03-3250-5600
●アスキーネット関連　03-3486-9661
●パソコンゲーム　03-5351-8484
(ゲームの攻略法等のお問い合せはご遠慮下さい)
月～金曜日(祝祭日を除く)10:00～12:00/13:00～17:00

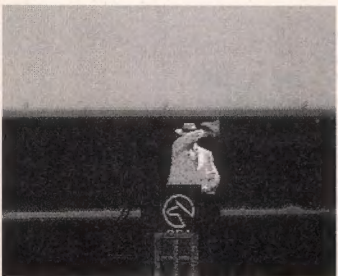
●アスキー製品御購入後のお問い合わせは
●ビジネスソフト
(含む、通信ソフト)　03-5351-8490
●アスキーネット関連　03-3486-9661
●ゲームソフト　03-5351-8499
(ゲーム攻略法等のお問い合せはご遠慮下さい)
月～金曜日(祝祭日を除く)10:00～12:00/13:00～17:00

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がありましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願い致します。
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　株式会社アスキー営業統轄部　『LOG IN ホットライン』宛

## ダビスタの新しいのめっけ!!
# 「ダービースタリオンBS(仮称)」登場だよん。

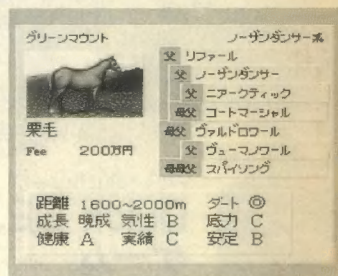
**BSなくても十分楽しめますんでご安心を。**

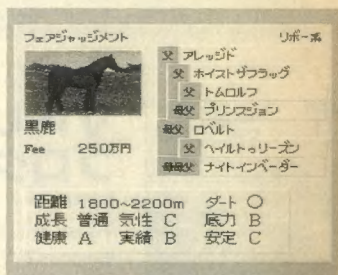
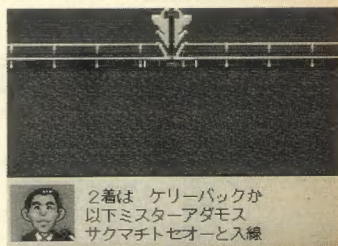
競馬ファンの皆様、ついに待ちに待ったダビスタの最新版が出ます。その名も「ダービースタリオンBS(仮称)」(仮称のタイトルにその名も!! もないっての)。ここで当然、「BSって何?」という疑問が湧くであろう。このBSってのは、まずサテラビュー対応を表す「BS」、そんでもってBlood Sportsの頭文字のBSとふたつの意味を持っているのだ。今回のホットラインでは、この超期待作「ダービースタリオンBS(仮称)」の内容をチョコット紹介したいと思います。ではではどうぞ～ん。

牧場シーン。牧舎の屋根の上を見よ! 燦然と輝くパラボラアンテナが見えるだろう。コイツでデータを受信すれば、あっと言う間に最新データになっちゃうって寸法よん。

サテラビューでグラフィックを送ることもできる。牧場長の顔だって送れちゃうのだ。

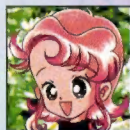
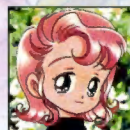
レースタイトルの背景も変わっている。より美しくなって臨場感が違うね。

GIのスターターの背景が変わった! 前のは暗雲みたいだと不評だったからね。

© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

**なんだ、これだけ? と思ったら大間違い。**
**次回もダビスタBS(仮称)を取り扱うぞい。**
**まだまだ隠しネタはいっぱいあるのだ。**

スーパーファミコンソフト
「ダービースタリオンBS(仮称)」
価格12,800円(税別)　96年2月発売予定
© SONOBE HIROYUKI/ASCII Corp.

新種牡馬グリーンマウント。近年最強のダート馬ライブリマウントの父だ。

シンコウラブリイの母の父であるポッセを父に持つ馬。一発がありそうなデータだね。

なんでリボー系は気性が悪いんでしょうか? ミルジョージとかもそうだし。

実況も一部修正が入ったのだ。判断が付く展開なら3着、4着まで教えてくれるのでうれしいよね。

とつぜん、おじゃま。
デスクトップファンシーソフト
Doll in the House
Windy
ドール イン ザ ハウス ウインディ
キャラクタークリエイト：今井ひづる
おなかがすいたの？何か作ろうか？
うん、お願い
おなかの空き具合はどの位？
少し
あまり量ははいらない？
おまかせするよ
おまたせっ。
お腹がすいたの？お料理とくいだから
MENUを考えてあげるね。
ねえねえ、聞いて。
何？
佐藤さんは実は消しゴムフェチなんだって。本当かなぁ？
今日の服、どう思う？似合うかナ？
かわいいよ
アリガト。
お茶でも飲みながら、おはなしをしましょうよ。
私のおウチにようこそ。気軽に遊んでいってね。
あなたのお名前を聞くのを忘れていたわ。
教えてくれる？
ガイナ太郎_
わたしの名前はウインディ！
ずっとそばにいるよ。おともだちになってね。
ガイナ太郎のラッキーカラーはレッド。イニシャルはV。場所は噴水。数字は5。遊園地もラッキーね。方角は南南西。トランプゲームをすると運気がUPするわよ。
自信を持ってね。
占いも大好きなの。今日の運勢もみてあげようか？
時計を使うの？　めざまし？
時計のアラームセットやスケジュールの確認、壁紙の張り替えのお手伝いだっておまかせ。
動作環境：●日本語Windows3.1以上対応メモリ8MB以上推奨　●要256色・要CD-ROMドライブ　●音声の再生にはPCMサウンドボードが必要です。　●ハードディスクに6MBの空き容量が必要です。
推奨年令16才以上

**Panasonic**

なんと650MBの大容量

# PDで、たらふくインターネット。

Single Sided
Rewritable
650MB



今なら
Microsoft® Windows®95に
無料アップグレード。

●ベンティアム搭載機種、新登場。CF-32AP本体標準価格378,000円(税別) ●CF-32GP本体標準価格318,000円(税別)

## フロッピー約450枚分の大容量。しかもCD-ROMも4倍速で使える、あのPD搭載。ウッディPDならブラウザソフトもついて、インターネット時代がもっとオモシロイぞ。

**●PDなら、思うぞんぶんインターネット三昧できる。**
インターネットで世界中を飛び回り、あちらこちらで集めたデータをPDでたらふくストック。爽快にネットサーフィンしたいなら、やっぱり大容量PDがたよりになるね。

**今なら、ブラウザソフト(Mosaic In A Box)もついてくる。**
期間：1996年1月15日まで　対象機種：WOODY PD(CF-32AP/CF-32GP)　インターネットを楽しむためのMosaic In A Box。さらにはマルチメディア編集ソフト、年賀状ソフト、将棋ゲームなど、夢が膨らむ楽しいソフトが入ったCD-ROMをプレゼント。

**●PDなら、話題のMicrosoft® Windows®95をとことん満喫できる。**
使いやすいインターフェイスのWindows®95。ここからパソコンは、さらにやさしく家族みんなのものになる。みんなが使ってどんどん増えるデータも、大容量PDがあれば心配無用。

**Microsoft® Windows®95無料アップグレード。**
期間：1995年12月末日まで　対象機種：WOODY PD(CF-32AP/CF-32GP)
本体添付または店頭にて提供の申し込みハガキに必要事項を明記のうえ、当社までご郵送ください。Windows®95対応WOODYアップグレードセット※をWindows®95発売1カ月後より発送いたします。※Windows®95とWindows®95対応AVビューアーのセット

●PDドライブと4倍速CD-ROMドライブの一台二役PD搭載。●Pentium™/Am486®DX4(100MHz)の高速CPU。性能もスゴい。●TV・ビデオが見られる取り込める。あのビデオCDにも対応。●パナソニック自慢のドームスピーカーでサウンドだって大迫力。●ボイス機能付き高速ファクスモデム(14,400bps)を内蔵。●静止画アルバム等、買ってすぐ楽しめるソフト20本インストール済み。

**◎大容量PDから始まる新しい楽しさ。ウッディPDがパソコミ時代を加速する。** PDを介して友だちとコラボレーションしたり、マルチメディアレターを交換したり…。未体験のパーソナルコミュニケーションがもう始まってるぞ。

PD DOS/V

○ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。○ご購入の際は、必ず「保証書」の記入事項をご確認のうえ、大切に保管してください。

○記載されている製品名は各社の商標または登録商標です。○画面はハメ込み合成です。○あなたが録画・録音したものは、個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。○名称・仕様等については予告なしに変更する場合があります。○インターネットへの接続には、別途、通信サービス業者との契約が必要です。●ファクスで商品情報を受け取れるFAX情報提供サービスは06-906-5006。なおWOODY PDのBOX番号は、32APが「875607」、32GPが「875604」です。●お問い合せは…大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業株式会社 情報機器事業部 WOODYサポートセンター（[札幌]011-222-3462 [仙台]022-225-3708 [東京]03-3438-2820 [名古屋]052-951-1566 [大阪]06-906-5694 [広島]082-541-1587 [高松]0878-22-8838 [福岡]092-414-3007）※受付日／月曜日～土曜日（祝祭日を除く）※受付時間／9:30～12:00、13:00～17:00 ●カタログ・資料請求は上記事業部LAU係まで

**松下電器産業株式会社**

LOGIN 1995 No.23
昭和58年8月3日第三種郵便物認可
編集人 河野真太郎
発行所 株式会社アスキー
〒151- 東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8151(編集部)
特別定価560円（本体544円）

Printed in Japan 共同印刷

T1029731120565

雑誌29731-12/1